Содержит Новые Арты

Cyberpunk™

РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ТЕМНОЕ БУДУЩЕЕ

"Got the chips and enhance-ments—

"Got the Attitude right—

"Got the Metal beneath my skin—

"I'm chippin' in... "

—Johnny Silverhand

2020

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

R. TALSORIAN GAMES INC.

CP 3002

CYBERPUNK

РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ТЕМНОЕ БУДУЩЕЕ

2.0.2.0.

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

VERSION 2.01

R.TALSORIAN GAMES INC.

Содержит исправления и уточнения к CYBERPUNK 2.0.2.0., Версия 2.0, содержит вшитую версию приключений СКРИМЛИСТЫ и новое АРТ-оформление.

CYBERPUNK

2020
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

Команда

Писатели
Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum (Screamsheets)

Обложка
Doug Anderson

Иллюстрации
Justin Chin
Paolo Parente
Chris Hockabout
Sam Liu
Riccardo Crosa
Angelo Montanini
Scott Ruggels
Matteo Resinanti
Mike Hernandez

Оформление и дизайн
Matt Anacleto
Mike Pondsmith
Diana "Fritz" Goldman
Screamsheets: Janet Piercy
& Ted Talsorian
Art Recovery: Mike MacDonald

Типография
Diana "Fritz" Goldman
Ted Talsorian

Редактирование
Will Moss
Derek Quintanar
Mike Pondsmith
Lisa Pondsmith
Janet Piercy
Fiddly Bits: Ed Bolme

Игровые тесты
Anders Swenson
Mike Blum
Chris Hockabout
Kevin DeAntonio
Thaddeus Howze
Barton Bolmen
Sean Fitzpatric
Steve Isom
Lucien Stalls
Ian Studebaker
Magnus Seder
Rob Pruden
Brian Perry
Jesse VanValkenburg
Charlie Moore
Steven Lorenz
Eric Huber
Randy Roosa

Перевод и локализация Макс Буршин @terror_volt

R.TALSORIAN GAMES INC.

P.O.Box 7356, Berkeley, CA USA 94706

Copyright © 1990, 1991, 1993 by R.Talsorian Games, Inc. All Rights Reserved. *Cyberpunk*® is R.Talsorian's Trademark name for it's adventure game of the dark future. The terms *Netrunner, Chromebook* and *Night City* are trademarks of R.Talsorian Games, Inc. All Rights Reserved under Universal Copyright Convention. All incidents, situtations, and persons portrayed within are fictional, and any similarity, without satiric intent, of characters living or dead is strictly coincidental.

Для Лизы.
Какое же это было долгое и странное путешествие!

CP 3002 ISBN 0-937-279-13-7

СОДЕРЖАНИЕ

Душа И Новая Машина 3
Роли 4
Особые Способности 4
Рокербои 6
Соло 8
Нетраннеты 10
Техники 12
Медиа 14
Копы 16
Корпораты 18
Фиксеры 20
Номады 22

Стать Киберпанком 25
Очки Персонажа (CP) 25
Характеристики 26
Быстро и Грязно 30

Сказки с Улиц (Жизненный Путь) . 25
Происхождение и Стиль 34
Семейная Предыстория 35
Мотивы и Жизненные События 36
Большие Проблемы, Большие Победы . 37
Друзья И Враги 38
Романтическая Жизнь 39

Работаем 41
Проверка Навыков 41
Начальные Навыки 43
Профессиональные Навыки 44
Список Основных Навыков 45
Приобретаемые Навыки 46
Описание Навыков 46-53
Изучение Новых Навыков 53
Множетели IP 53
Получить Больше IP 54
Изобретение Новых Навыко 54
Репутация 54

Создан Для Будущего 57
Начальный Фонд 58
Ноша 59
Оружие 60
Список Вооружения 61-62
Описание Оружия 62-63
Старые Пушки 66
Броня 67
Особая Экипировка 67
Лист Снаряжения 2020 68
Описаник Снаряжения 69-71

Добавим Кибера в Панк 72
Кибер-Мода 72
Киберпсихоз 73
Цена Человечности 75
Кибер-Технологии 75
Лист Кибер-Оснащения 76-79
Хирургические Коды 75
Фэшн-Оснащение 80
Нейро-Оснащение. 80
Импланты. 83
Био Импланты. 85
Кибероружие 85
Кибероптика 86
Кибераудио 87
Киберконечности 88
Кибероружие в Киберконечности 91
Линейные Рамы 91
Нательные Пластины 92
Закончились Деньги 93

Перестралка в Пятницу Вечером . . 96
Раунды и Очередность 97
Инициатива 97
Быстрая Пальба 97
Действия 98
Более Одного Действия 98
Атака Двумя Оружиями 98
Засады и Удары в Спину 98
Урон 100
Места Попадания 101
Броня 101
Укрытия 103
Модификатор Телосложения 103
Ранения 103
Спасбросок от Оглушения / Шока 104
Спасбросок от Смерти 104
Совершение Атак 105
Оружие Дальнего Боя 105
Автоматическое Оружие 106
Нестандартное Оружие 107
Лучевое Оружие 108
Линия Прицеливания 107
Вооружение с Зоной Поражения 108
Дробовики 108
Гранаты 108
Огнемёты 108
Реактив. Пусковой Гранатомёт . . . 110
Пусковые Установки 110
Выхлопчатые Вещества 111
Коктейли Молотова 111
Атаки Ближнего Боя 111
Боевые Искусства 111
Уклонение. 112
Парирование 112
Урон в Ближнем Бою 112
Моно- клинки, катаны и Slice'n'Dice . . . 112
Транспорт в ПвПВ 113
Сражение на ТС 113
Урон ТС 113

Trauma Team 115
Стабилизация 115
Степень Смерти 116
Лечение. 116
Первая Помощь 116
Медицинская Технология 116
Препараты Ускоряющие Лечения . 117
Нанотехнология 117
Плановая Операция 118
Операции по Пересадке 119
Trauma Team™ 119
Банки Тел 120
Банк Тканей из Пробирки 120
Бодискульптинг 120
Экзотическая Мода 121

Наркотики 122
Создавай Свои Собственные 123

Нетраннер 127
География 128
Острова в Сети 129
Регионы 129
Связь на Дальние Расстояния 131
Дикое Пространство 131
Сетевой Дозор 131
Доски Объявления (Борды) 131
Сетевое Устройство 132
Интерфейсы. 132
ЯРЛЫКИ 132
Интерфейсные Разъёмы 132
Кибердеки 133
Усовершенствование Деки 134
Опции Деки 134
Программы 137
Прямое Соединение 141
Список Программ 142-143
Сетевой Раннинг 144
Уровни Безопасности 144
Трекинг 145
Подсети 149
Меню 149
Сражение 151
Инициатива 151
Раунды и Деййствия 151
Дистанция. 152
Движения 152
Скрытность и Уклонение 152
Атаки на Системы и Деки 152
Анти-Личностные атаки 153
Атаки Против Программ 153
Контроллеры и Утилиты 153
Конструирование Крепостей Данных . 154
Игра за Искина 155
Быстрая Постройка Крепостей . . . 164
Программирование 101 167
Виртуальность Здесь 170-174

Все Тёмные Вещи и Киберпанк 175
Шокирующее Будущее 176-185

Запускаем Киберпанк 186-189

Никогда Не Исчезай: Киберпанковская История/Приключение 190-203

Мегакорпы 2020 204-208
Профили Корпораций 209-214

Найт-Сити 215-219
Встречи 220-221
Личности 222-223

Лицо Найт-Сити 224-231

Скримлисты 232-250

РОЛИ

ПЕРСОНАЖИ

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

ЗАДАЧИ И НАВЫКИ

ОРУЖИЕ

БРОНЯ

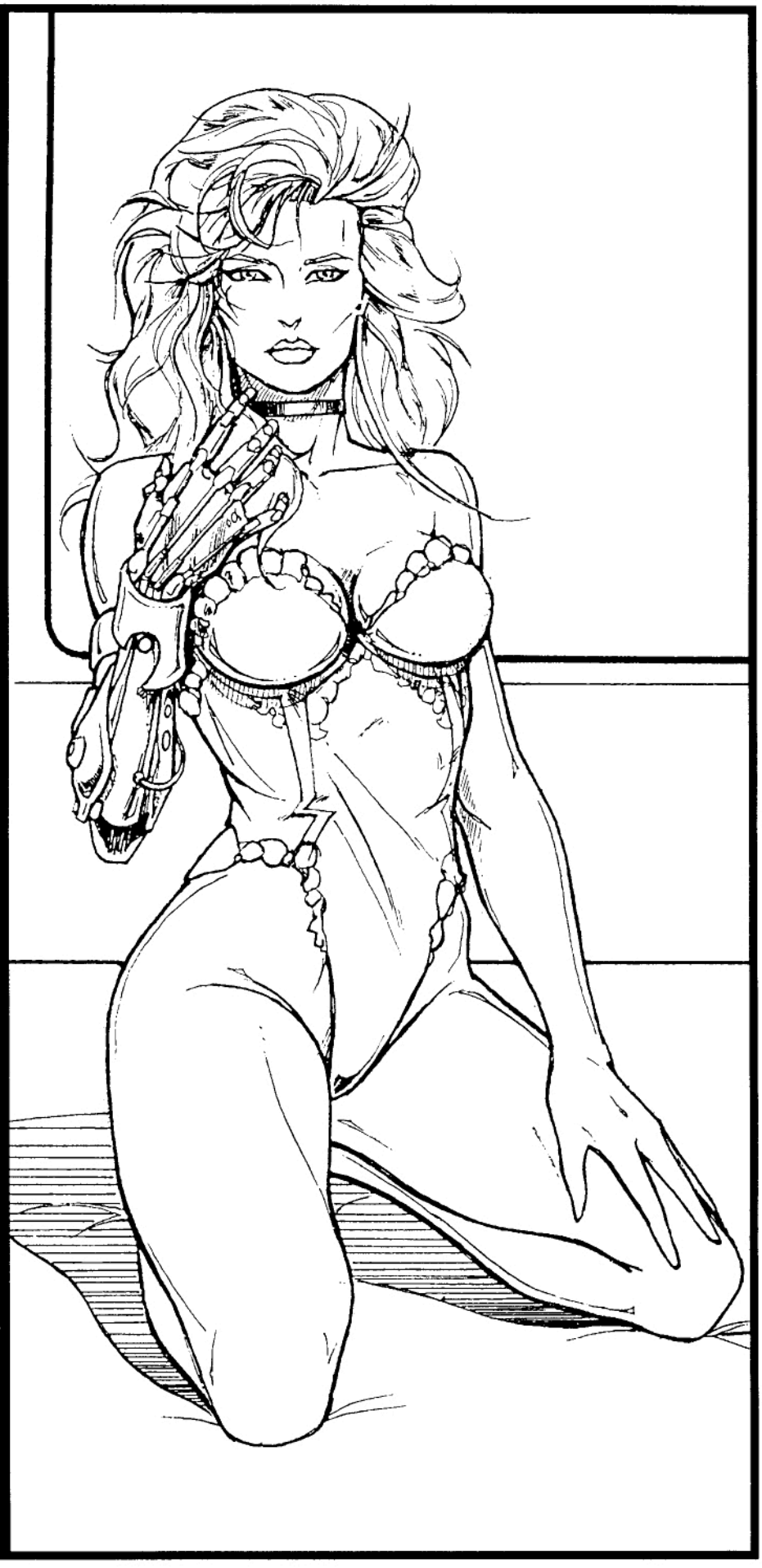
ЭКИПИРОВКА

КИБЕРНЕТИКА

СРАЖЕНИЕ

МЕДИЦИНА

НЕТРАННИНГ



ВЗГЛЯД ИЗ-ЗА ГРАНИ

Как киберпанк, ты хватаешь технологии за горло и держишься за них. У тебя есть разъёмы на запястьях, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах, программируемые био-чипы в твоем мозгу. Ты становишься автомобилем, которым управляешь, оружием, из которого стреляешь... Кибернетическими пальцами ты вскрываешь компьютерные замки, с улучшенными чувствами ты смотришь в Будущее.

РАЗДЕЛ 1

ДУША И НОВАЯ МАШИНА

Мир Киберпанка - это жестокое, опасное место, наполненное людьми, которые хотели бы оторвать твою руку и съесть её. Традиционные понятия добра и зла заменяются понятиями целесообразности - ты делаешь то, что должен, чтобы выжить. Если ты можешь сделать что-то хорошее по пути, отлично.

Но не рассчитывай на это.

Персонажи киберпанка выжили в жестком, мрачном мире, столкнувшись с выбором между жизнью и смертью. От того, какой выбор будет сделан, во многом будет зависеть, окажутся ли они злобными животными, блуждающими по разрушенному миру, или сохранят что-то от своей изначальной человечности. Персонажи киберпанка - герои плохой ситуации, работающие, чтобы улучшить её (или, по крайней мере, выжить), всякий раз, когда это возможно.

Будь то совершение преступления, бросание вызова власти или даже прямая революция, наиболее каноничный персонаж киберпанка - бунтарь с причиной.

“Всегда будь на Грани. Это путь Киберпанка”

- Джонни Сильверхэнд

Как ролевому киберпанку игроку, тебе решать, что это за причина, и идти испытывать удачу с ней. В этом суть киберпанка - отыгрывай своего персонажа с должным недовольным циничным, но идеалистическим стилем. Являешься ли ты байкером в выцветшей косухе и с металлическими когтями, или дебютанткой, выставляющей на показ последние достижения дизайнерской кибер-оптики, тебе понадобится определённая степень позёрства - определенный талант в изображении себя. Чтобы постичь суть 2000-х годов, тебе необходимо осознать три правила:

ВЗГЛЯД ИЗ-ЗА ГРАНИ

“I’m not a man /or a machine.
I’m just something in between.
I”m all love / a dynamo
So push the button and let me go.”
Lovin’ Every Minute of It
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Так ты хочешь быть Киберпанком? Или, может быть, просто похожим на одного из них?

Прежде чем ты достанешь свой спальный мешок и запрыгнешь внутрь, мы должны сказать тебе несколько вещей. Во-первых, название. “Киберпанк” происходит от двух слов: “Кибер” - от термина “кибернетика”, “Слияние плоти и машинных технологий”, “Панк” - от стиля рок-музыки начала 1980-х годов, который воплощает насилие, восстание и социальные действия нигилистической направленности. Термин был популяризирован в дни до коллапса группой писателей, которые специализировались на написании научной фантастики с помощью такого рода техно-смеси. В их работах была представлена обтекаемая смесь рока, поп-музыки, секса, наркотиков и высочайшей, самой модной техники, обычно закрепленной где-то на твоём теле. Архетипические герои киберпанка 80-х годов варьировались от техно-варваров, бродящих по выжженному миру, до устанавливающих кибер-чипсеты личностей с искусственными телами.

Конечно, с нашей просвещенной точки зрения здесь, в 2020 году, все это выглядит довольно устаревшим. В конце концов, ты, вероятно, получил доступ к этой статье из своей личной базы данных. Ты использовал интерфейсный кабель “Kiyoshiru 1300A” с прямой связью через твой наручный разъём. Ты привык напрямую подрубаться к приборам, чтобы приготовить кофе, запрыгивать в “Бенц” чтобы доехать до магазина за углом. Но пойми - в 1987 году всё это считалось довольно призрачным. Ни у кого не было разъёмов. Ты не мог дозвониться до Луны по сотовой связи. Дизайнерские наркотики были незаконны. Ты мог ходить по большинству городских улиц без бронежилета. Не было даже Сети.

Теперь мы знаем лучше.Книги по истории могут рассказать тебе подробно о крахе 1994 года, когда “Евро-Объединения” создали “Мировую фондовую биржу”, а экономики Соединенных Штатов и Старой Советской России рухнули.

ДУША И НОВАЯ МАШИНА

В те дни оба считались сверхдержавами, а не парой второкурсников, размахивающих ядерным оружием под бдительным взором "Европейского космического оборонного агентства". Пока ускорители масс в Тихо, готовы бросать камни на Москву и Вашингтон, мы, вероятно, избежим ядерной войны, которую все ожидали с 1944 года. В общем, камни дешевле.

Теперь, конечно, все более или менее под контролем! Корпорации, которые в значительной степени являются правительствами сами по себе. Ты можешь пойти куда угодно с одним паспортом - единый мир в лучшем виде. Валюты большинства стран стабилизированы друг к другу и евродоллар является мировой валютой. Вряд ли теперь уже кто-то жалуется на корпоративные пожизненные контракты или отмену профсоюзов. Это цена жизни в стабильном безопасном обществе, верно?

В конце концов, ты мог бы жить в Проектах. Шестнадцать человек в квартире, каждую неделю получая продуктовые чипы на еду, по восемь тысяч квартир на квартал? Конечно, это не лучшая жизнь, как в случае с бандами бустеров, бродящими по торговым центрам и проблемами с преступностью в высшей лиге, но на самом деле это лучше, чем на улице. По крайней мере, в мега-структурах есть полицейские (хорошо, проплаченные корпорациями полицейские, но это проще, чем искать евро на своего личного Colol) Кроме того, СМИ обеспечивают, чтобы в каждой квартире был прямой кабельный доступ к телевидению, радио и прочий сенсорный наполнитель, поэтому в субботу вечером всегда есть чем заняться.

На чём мы остановились? Ах да, ты хочешь стать Киберпанком.

Вот ещё основополагающая информация, чтобы ты мог поразмыслить. Когда великие старые Мастера Движения впервые начали писать в жанре киберпанк, они предполагали, что большинство вещей, о которых они пишут, никогда не произойдут или произойдут в далеком будущем. Никто не знал, что западные немцы уже разрабатывали «органические» схемы в конце 1980-х годов или что ВВС США разрабатывали системы вооружения с ментальным управлением. Синтетические мышечные волокна миомары только начали использоваться для контроля протезов, и очень немногие люди могли спрогнозировать своё будущее в 90-е годы, когда стали возможными органические чипы в руках и ногах. Было несколько примитивных экспериментов с биоинженерными сортами кукурузы - ничего похожего на биоинженерных животных, которых мы будем использовать для терраформирования марсианских колоний.

Потребовалось около пятнадцати лет, чтобы высокие технологии достигли этих представлений. Сначала военные начали использовать кибер-технологии для создания "идеальных солдат" и пилотов. Некоторым побочным эффектом стала замена конечностей, глаз и других частей тела. Органическая схема привела к прямому подключению между людьми и компьютерами. В сочетании с передовыми телекоммуникационными технологиями и спутниковыми каналами связи была заложена основа для теперь уже всемирной Сети. По мере того, как каждое новое технологическое достижение занимало свое место, происходил своего рода культурный шок.

1) Стиль превыше Материи

Неважно, насколько хорошо ты делаешь что-то, если ты хорошо выглядишь, делая это. Если ты думаешь, что можешь всё испортить, убедись, что всё выглядит так, как будто, ты так и планировал. Как правило, одежда и внешний вид не имеют значения в приключениях. В этом мире наличие кожаной бронекуртки и зеркальных очков является серьезным фактором.

2) Мнение о тебе это всё

Это правда. Считаешь себя опасным, будешь опасным. Считаешь, что слабый, будешь слабым. Помни, что все в 2000-х годах имеют много смертоносных устройств и высокотехнологичных улучшений. Они не будут впечатлены твоим новым умным стволом "H&K", если ты не зайдешь в клуб, выглядя так, как будто ты знаешь, как его использовать, и тебе просто до зарезу нужен повод.

Правила:

1) Стиль превыше Материи

2) Мнение о тебе это всё

3) Жизнь на Грани

4) Нарушай правила."

- Рипперджек

Никогда не входи в комнату, когда ты можешь ворваться внутрь. Никогда не смотри на кого-то, если ты не можешь сделать это своим лучшим убийственным» взглядом. Используй свою улыбку, "Я плохой, а ты нет".
Не сиди в квартире или номере в ожидании следующей работы. Выйди и ударься в клубы и тусовки. Убедись, что ты там, где начинается вечеринка.

3) Жизнь на Грани

Грань - это та сумеречная зона, куда тремятся любители риска и прочие овбои. На Грани, ты будешь рисковать своими деньгами, своей репутацией, даже своей жизнью из-за чего-то столь расплывчатого, как принцип или большой куш. Как киберпанк, ты хочешь действо- вать, начать восстание, зажечь огонь. Присоединиться к великим делам и сражаться из-за значимых проблемы. Никогда не води медленно, если ты можешь мчаться быстро. Брось себе вызов и встречай угрозу с поднятой головой. Никогда не играй в эту игру слишком беспокоясь о безопасности. Оставайся преданными Грани.

РОЛИ: Сердце ролевой игры КИБЕРПАНК.

Мир Киберпанка - это сочетание дикого, утонченного, современного и ретроградного. Стильно одетые Техники плечом к плечу с боевыми бронированными воинами дорог, и все они появляются в самых горячих танцевальных клубах, самых грязных барах и самых опасных улицах этой стороны Пост-холокоста.

Каждый персонаж в этом мире отыгрываемая роль - личность, которую игрок проецирует во внешний мир как подлинную. В Киберпанке существует 9 ролей: Рокербои, Соло, Нетраннеры, Корпоративные сотрудники, Техники, Копы, Фиксеры, Представители СМИ, и Номады. Как игрок в киберпанк, ты должен выбрать роль для своего персонажа.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности - это навыки, используемые только определенными ролями. Например, у Рокербоев есть особая способность *Харизматичное Лидерство*, которая отображает огромную власть, которую они имеют над легионами своих поклонников. Используя *особую способность*, ты добавляешь её к соответствующей характеристике, как если бы это был навык

Особая спобность Рокербоя: Харизматичное Лидерство. Эта способность позволяет Рокербою раскачивать толпы количеством равные уровню его умения в квадрате умноженному на 200.

Особая способность Соло: Чувство Боя. Добавляется ко всем проверкам Инициативы и Осведомлённости, это делает Соло самым быстрореагирующим персонажем в ситуации.

Особая способность Нетраннера: Интерфейс. Этот навык отражает способность Нетраннера манипулировать программами интерфейса и является навыком используемым при работе с такими функциями Меню, как "Обнаружение удалённого подключения", "Запуск программного обеспечения", "Управление удалённым подключением", "Связь на дальние расстояния", "Загрузка", "Создать" и "Удалить". Другие игроки могут войти в сеть, но не могут использовать Меню.

Особая способность Техника: Импровизированный ремонт. Этот общий навык ремонта позволяет Технику временно чинить или изменять что-либо на 1D6 ходов за уровень навыка.

Особая способность Медтехника: Медицинский техник. Это навык, используемый для выполнения сложных операций и медицинской реабилитации.

Особая способность Медиа: Достоверность. Способность заставлять людей поверить в то, что ты говоришь, будучи в эфире.

Особая способность Копа: Авторитет. Способность запугивать или контролировать других используя твоё положение стража порядка.

Особая способность Корпората: Ресурсы. Отражает способность Корпоративных сотрудников распоряжаться корпоративными ресурсами. Это можно спользуется как навык Убеждение, исходя из масштаба затрачиваемых ресурсов.

Особая способность Фиксера: Уличная сделка. Способность находить людей, информацию и прочее. Это высшая форма налаживания связей (Жизненный путь, стр. 27); вместо наличия связей только с одним человеком, у тебя есть связи везде. В игровом процессе успешное использование Уличной сделки позволяет найти и заполучить нужного человека,
информацию или вещь.

Особая способность Номада: Семья. Номад может призвать на помощь количество членов Семьи, равное текущему уровню его особой способности, умноженному 2.

ОСОБОЕ ЗАМЕЧАНИЕ ОБ ЭТОМ ИЗДАНИИ

Хэй! Это НЕ третье издание. В этом переиздании мы потратили дополнительное время, чтобы исправить все изменения и опечатки, которые мы смогли найти, плюс уладили некоторые проблемы и несоответствия. Но эти правила - те же самые правила, которые вы использовали с тех пор, как было напечатано издание игры "2020".

Но есть одно большое изменение - АРТ. Одна из самых больших радостей публикации международных изданий заключается в том, что иногда ваши лицензиары придумывают классные штуки, которые вы действительно захотите включить в свою игру. Новый АРТ в этом издании принадлежит отличным ребятам из "Stratelibri", которые издают итальянский киберпанк (большое спасибо Паоло, Маттео, Риккардо, Анджело, Сильвио и, конечно же, Джованни). Мы надеемся, что всем вам АРТ понравится так же, как и нам!

- Максимум Майк

Техношок: когда технология опережает способность людей понимать или встраивать её в свою жизнь. Внезап- но люди сходят с ума. Они становятся иррациональными, жестокими. Семьи разрушаются, отношения разрываются. Люди чувствуют себя беспомощными перед лицом Вселенной. В конце концов, всё общество останавливается, становясь жертвой массового психоза. Это то, что мы сейчас называем коллапсом.

Было три основных ответа на техношок. Подавляющее большинство людей, чьи жизни исказились и изменились в результате достижений, пассивно сидели в ожидании, когда их лидеры скажут им, что делать дальше. Одна меньшая группа попыталась повернуть время вспять, создав основу для того, что мы называем неолуддитским движением. Оставшаяся группа - они решили устремиться в будущее. Руководствуясь старыми писаниями 1980-х годов, они создали движение, которое мы сейчас называем Киберпанк.

Хорошо, теперь ты готов.

Как киберпанк, ты хватаешь технологии за горло и держишься за них. Ты не боишься проверять новинки из кибернетических и биоинженерных "улучшениях". В твоих запястьях есть разъёмы для подключения, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах. Программируемые био-чипы в твоём мозгу. Ты становишься автомобилем, на котором ты едешь, гирокоптером на котором ты летишь, оружием из которого ты стреляешь. Ты погружаешься с головой в Сеть, используя свой разум, чтобы преодолевать скорость света по всей обширной сети Крепостей Данных и Искусственного интеллекта. Пальцами киборга ты открываешь компьютерные замки, с усиленными чувствами ты смотришь в будущее.

Киберпанк - это так же позиция. Ты но- сишь самую "Ту" одежду. Знаешь правиль- ных людей, следуешь за правильными массами. Ты планируешь свои преступле- ния в самых избранных клубах и барах; Твои враги - Корпоративные армии, киборги, ездящие на байках, убийцы в силовой броне и компьютерные сетевые Нет-хэды. Твоё оружие - нервы, уличные витрины, бравада и умная пушка "Minami 10" на твоем бедре.

Теперь ты Киберпанк.

CYBERPUNKS

РОКЕРБОИ

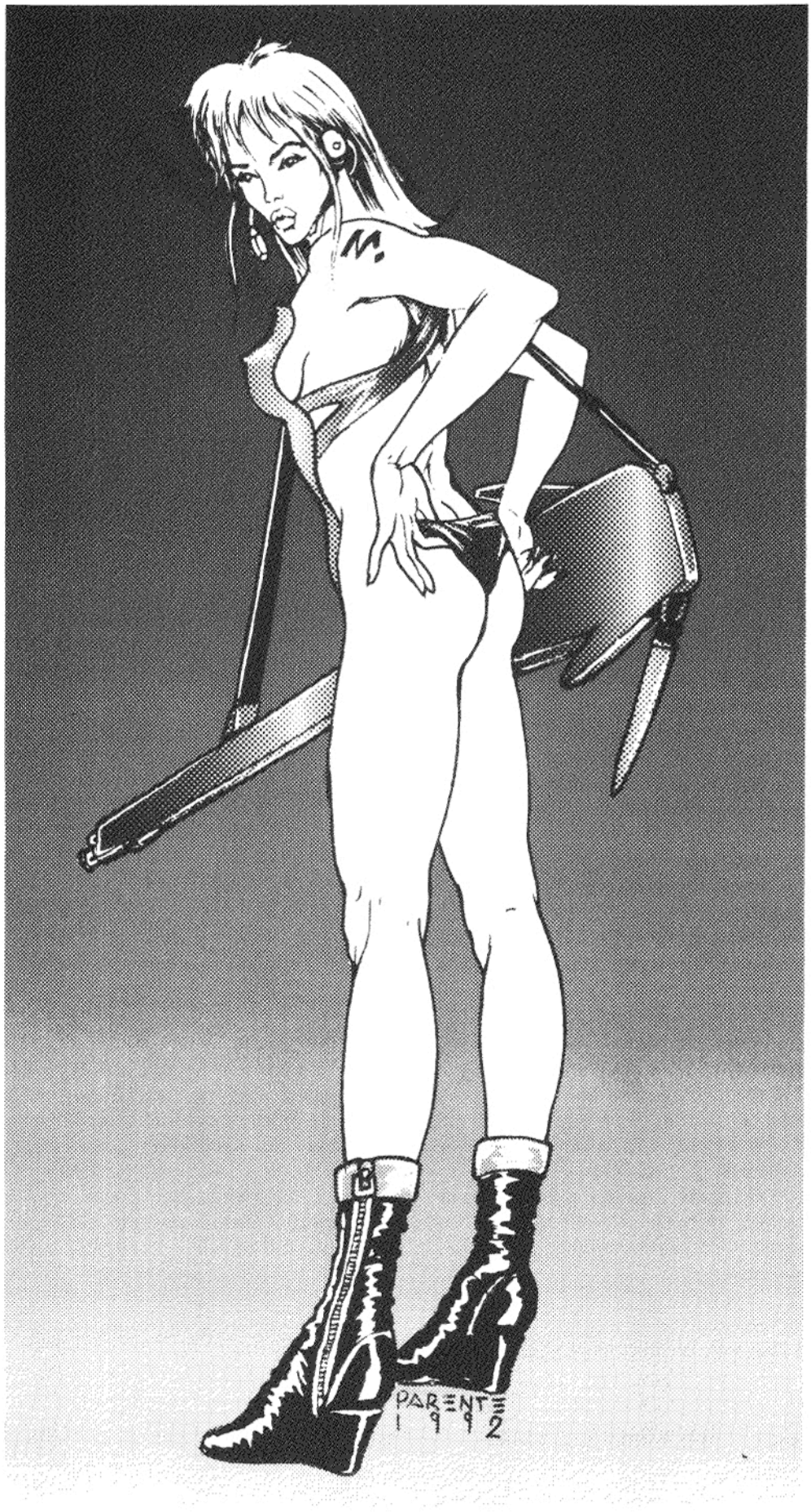
МЯТЕЖНЫЕ РОКЕРЫ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТ МУЗЫКУ И ПРОТЕСТ ДЛЯ БОРЬБЫ С ВЛАСТЬИМУЩИМИ

Если ты живёшь ради Рока, ты принадлежишь к ним. ***Рокербои*** - уличные поэты, бунтари и совесть общества 2000-х годов. С появлением портативных цифровых студий и гаражных мастеров производства лазерных дисков, каждый рокер с посланием может распространить его на улицах, в музыкальных магазинах, отослать его на спутниковое ТВ.

Иногда это послание является не тем, что хотят слышать корпорации или правительство. Иногда то, о чём ты говоришь, будет сильно задевать влиятельных людей, которые действительно управляют этим миром. Но тебе всё равно, потому что, как Рокер, ты знаешь, что это твоя позиция,

бросать вызов власти, будь то в откровенных протестных песнях, которые говорят о том, что происходит на самом деле, или просто играя офигенный рок-н-ролл, чтобы оторвать людей от телевизоров и вытащить их на улицы. Как Рокер ты гордишься своей историей - Дилан, Спрингстин, Who, Элвис, the Stones, легион героев хард-рока, которые говорили правду с ревущими гитарами и откровенным текстом.

Как у Рокера у тебя есть сила, чтобы поднять людей - направлять, воодушевлять и информировать. Твоя песня может придать робкому смелость, слабому - силу, зрение - слепому. Легендарные Рокеры вели армии против корпораций и правительств. Песни Рокеров разоблачали коррупцию, свергали диктаторов. Это довольно много власти для парня, который каждый вечер даёт концерты в другом городе. Но ты сможешь справиться с этим. В конце концов ты пришёл, чтобы сыграть!



"Я всегда знал, что я должен был сделать. Это было действительно очевидно. Там были эти мрази, которые забавлялись с миром. Они убивали людей, насиловали землю и лгали нам в лицо, когда мы их уличали".

"Поэтому я решил, что должен задать жару и заставить их попотеть. Вот почему я стал Рокером".

"Музыка, это всегда - Музыкальные инструменты, Позиция и Аудитория. Я, Инструмент в моих руках и моя Позиция. Это всё что мне нужно, что получить Аудиторию..."

- Керри Евродайн, Рокербой.

CYBERPUNKS

СОЛО

НАЕМНИКИ, УБИЙЦЫ, ТЕЛОХРАНИТЕЛИ, СОЛДАТЫ

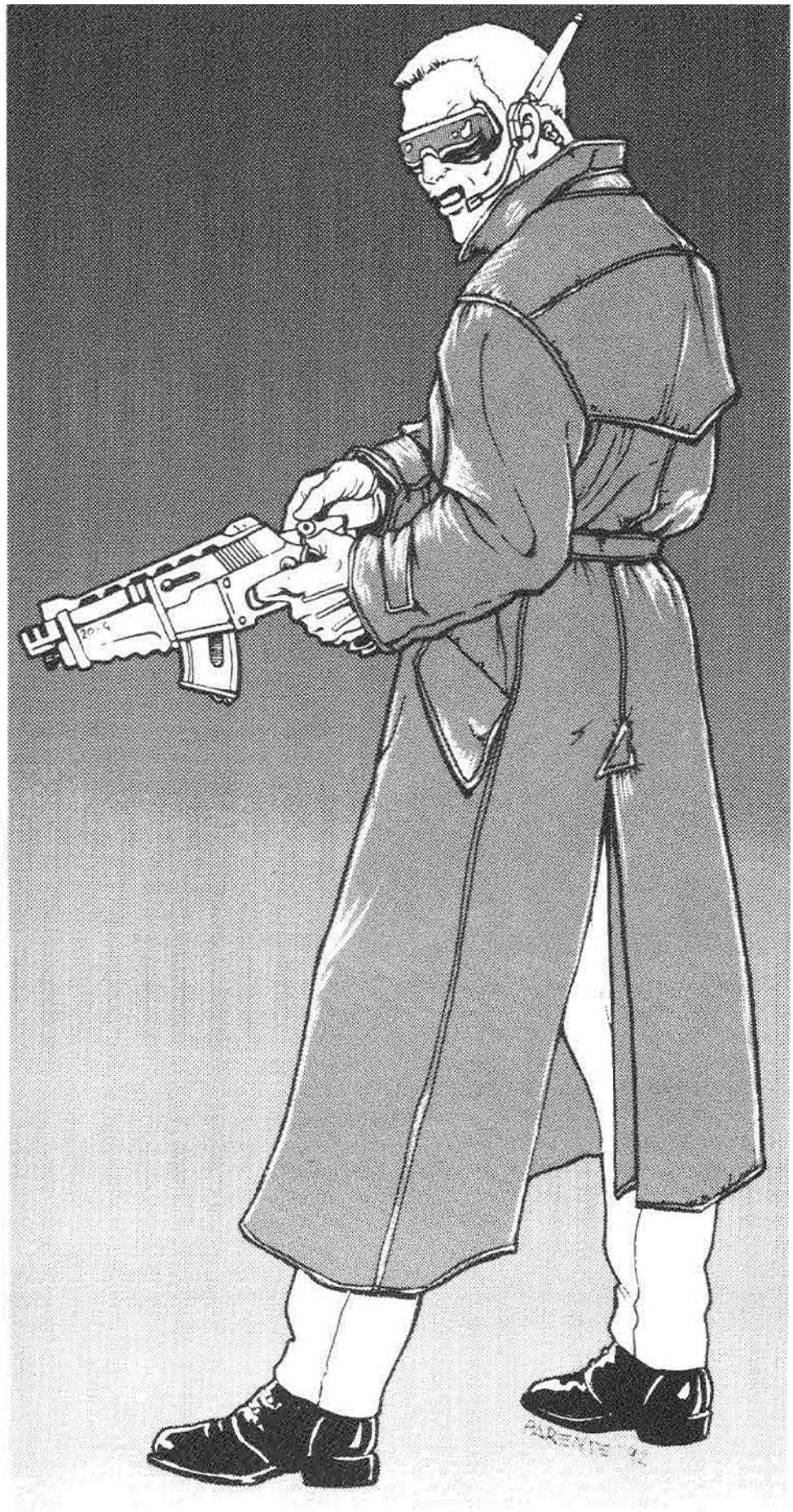
Ты словно заного родился с оружием в руке - руке из плоти и крови, а не той металлической фабрики оружия, которая заменет твою вторую руку. Являешься ли ты внештатным охранником, наймным убийцей или одним из корпоративных кибер-солдат, которые обеспечивают выполнение бизнес-сделок и черных операций компании, ты - одна из элитных боевых машин в мире киберпанка.

Большенство Соло состоят на военной службе, либо в Корпоративных армиях, или в одной из нескончаемых «полицейских акциях» правительств по всему миру. По мере того, как боевые ранения накапливаются, ты начинаешь всё больше полагаться на оборудование, кибер-конечности с оруием и бронёй, програмируеммые Био-чипы для повышения твоих Рефлексов и осведомлёности, боевые стимуляторы, чтобы дать тебе преимущество над оппонентами. Когда ты лучший из лучших, ты можешь позволить себе покинуть ряды корпоративных самураев и отправиться, как ронин, на фриланс вместе со своими сертоносными талантами в качестве убийцы, телохранителя или охраника для тех, кто потянет твою очень высокую цену.

Звучит хорошо? Но цена этого велика. ты потерял так много частей своего мясного тела, что ты почти машина. Твои убийственные рефлексы настолько взвинчены, что тебе приходится постоянно сдерживать внезапные вспышки безрассудства. годы боевых стимуляторов, применяемых, чтобы сохранить преимущество, обернулись для тебя ужасными последствиями. Ты не можешь никому доверять: своей матери, друзьям, любовникам, никому. В один день ты спишь в пентхаусе в центре города, в другой в грязном переулке на улице. Но это цена того, чтобы быть лучшим.

И ты готов оплатить её.
Потому что ты - Соло.

ДУША И МАШИНА



«После того, как я уволился из армии, у меня возникла проблема. Я был хорош в том, что я делал, но меня никто не нанимал. Я имею в виду, что ты делаешь, если ты высококвалифицированный убийца с опытом взрывотехника? Изучаешь объявления о трудоустройстве?»

«После нескольких месяцев на Улице я столкнулся с местным главнюком Бустеров. Ну обнулил его и продолжил пить свой коктейль. В течении 10 минут ко мне подошёл вербовщик из Милитеха и вручил визитку...»

«Теперь я человек из Компании. Платят хорошо, работа стабильная, они возмещают мне стоимость моих запчастей. Пока я ещё жив.»

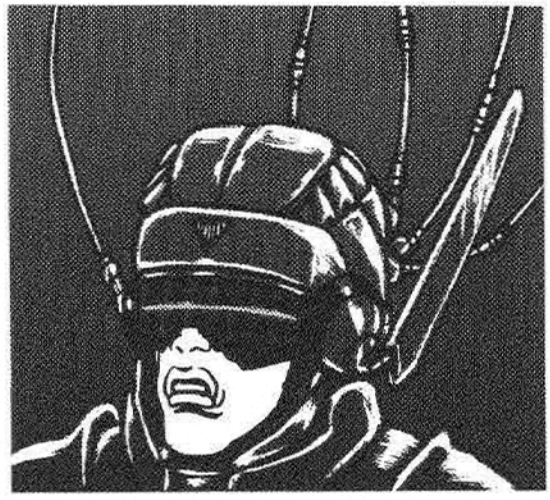
«Вроде как, всё хорошо.»

- Морган Блекхэнд

CYBERPUNKS

НЕТРАННЕРЫ

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ХАКЕРЫ



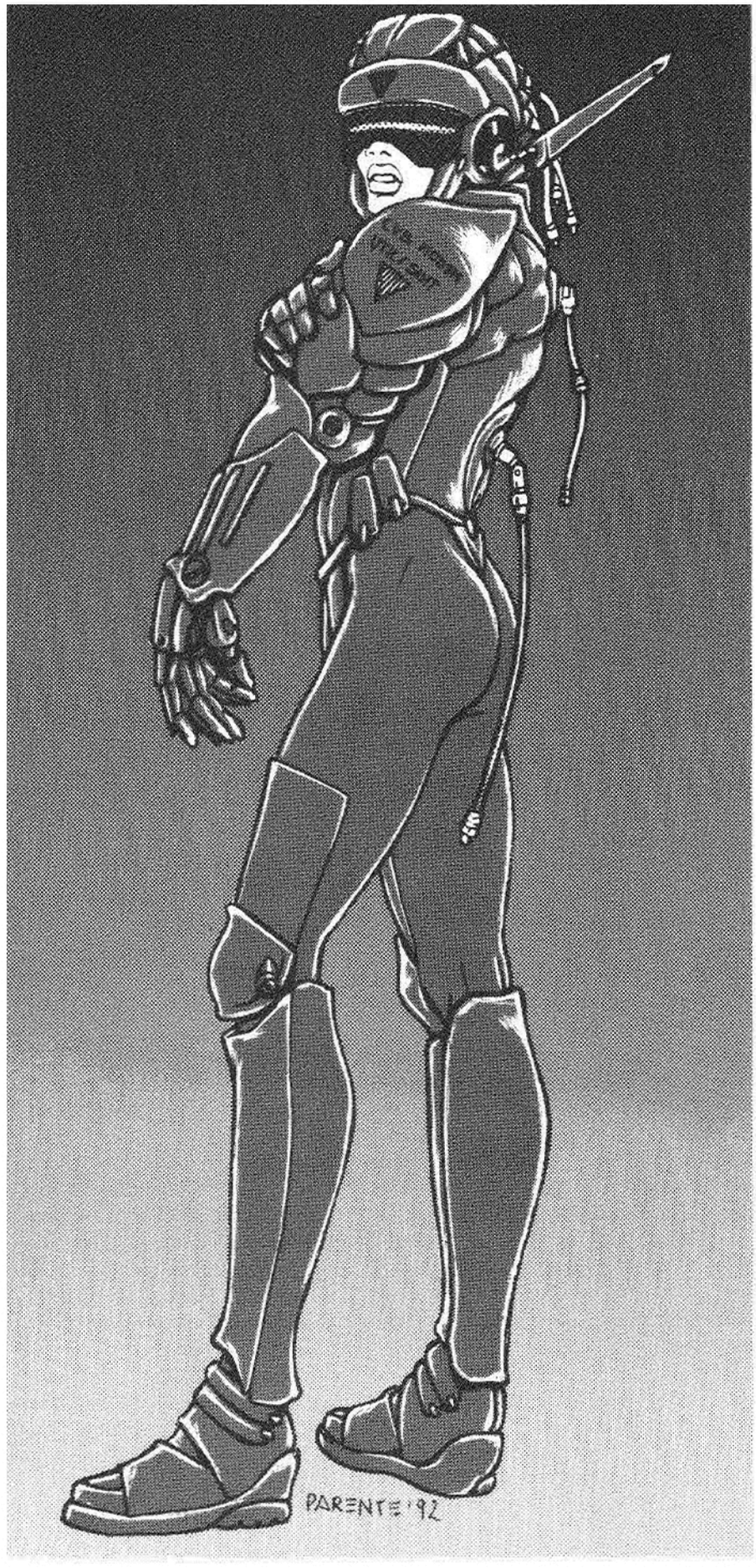
В три года родители купили тебе старенький Apple IV GS с натсеным экраном Radius 241, и твоя жизнь изменилась. К пятому классу ты уже освоил всё, чему могли научить в школьной лаборатории компьютерной грамотности. Уже тогда ты использовал «C» и «META-LINGUA», чтобы взломать мейнфрейм округа и изменить свои оценки. Когда тебе было тринадцать лет, ты перевёл достаточно средств с незащищённый счетов «TransAmerican Bank», чтобы проинвестировать себе на первые плагины для нейронного интерфейса.

Теперь ничто не может остановить тебя. С твоей прямой ментальной связью с компьютером ты можешь с головой погрузиться в головокружительные потоки Сети, всемирной телекоммуникационной системы, объеденяющей человечество.

Как электронный призрак, ты совершенный хакер, твой мозг подключен к специальным модемам и цифровым каналам связи. Ты легко проникаешь в самые жесткие системы мейнфреймов. Твои программы защиты и нападения выстраиваются одним касанием твоих виртуальных пальцев - быстрый удар Демона или Вампира, и крепости Данных обрушиваются. EBM. ITT. Sony-Matsushita-Ford. Ты обобрал их всех, шантажируя, торгуясь и продавая их самые сокровенные такйны по своему желанию.

Иногда ты открываешь важные вещи - корпоративные предательства или смертельные секреты. Но это не то, почему ты Нетраннер. Ты живёшь ради новых программ, нового канала спутниковой связи, следующей порции горячих данных, которые тебе попадутся. Ты думаешь, что это лишь вопрос времени - с каждым годом программы по борьбе с вторжениями становятся лучше, а искусственный интеллект - умнее. Рано или поздно более быстрая программа или программист наверстают упущенное, протянут электронные пальцы через твои Интерфейсные Разъемы и остановят твоё сердце. Но время на твоей стороне, и пока ран не закончится, ты будешь там, с оголённым мозгом и сознанием в Сети.

ДУША И МАШИНА



«Вы, ребята, которые живёте в Реальном мире, вы двигаетесь так медленно. Мне больше нравится Сетевой мир. Он движется быстро. Ты не стареешь, ты не становишься медлительным и неуклюжим. Ты просто оставляешь плоть позади и возносишься.»

«Первая система, которую я взломала... Я думаю, что у них был какой-то ФуфлоРаннер, изображавший из себя Сисадмина. Я поджарила его, долбанула парня его же Адской Стрелой и украла всё, что смогла найти в их Крепости Данных.»

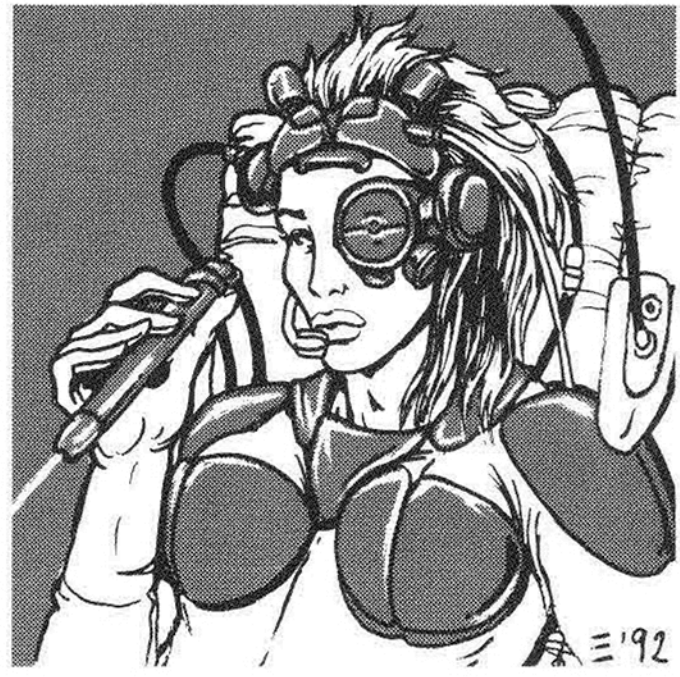
«Где-то там есть парень с наполовину сожженным мозгом. Интересно, найдут ли они когда-нибудь его тело. Интересно, найдут ли потом моё в таком же состоянии...»

- Спайдер Мёрфи

CYBERPUNKS

ТЕХНИКИ

МЯТЕЖНЫЕ МЕХАНИКИ И ДОКТОРА



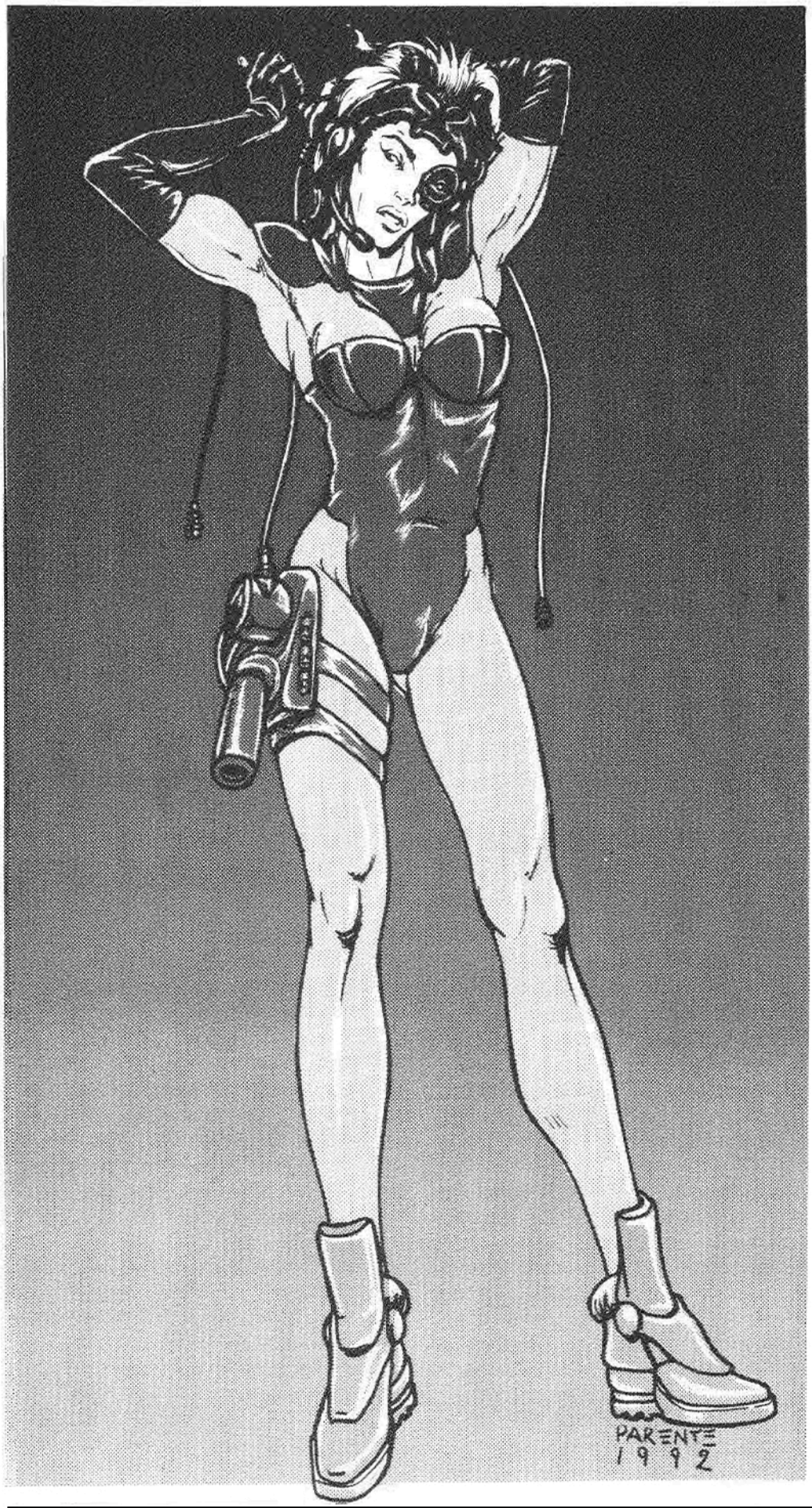
Ты не можешь оставить что-то в покое, если оно находится рядом с тобой более 5 минут. Ты разберёшь это и сделаешь что-то новое. тебя всегда есть по крайней мере две отвёртки и гаечный ключ в карманах. Комп вырубился? Не беда. Сломался водородный движок у тачки? Не проблема. Не удаётся загрузить видео через интерфейсный разъём? вообще пустяк.

Ты зарабатываешь на жизнь конструированием, ремонтом и улучшением - важнейшими занятиями в технологическом мире, где люди не знают, как работает и половина вещей. Ты можешь заработать неплохие деньги, ремонтируя повседневные вещи. Но для получения серьёзных сумм нужно заниматься серьёзными проектами. Незаконное изготовление оружия, запрещённые или украденные кибертехнологии, корпоративный шпионаж и разведка для «черных дел» больших мальчиков. Аккуратные маленькие гаджеты, например, термитные бомбы и роботы охотники- убийцы для уничтожения цели.

Если ты хорош, ты зарабатываешь много денег. И эти деньги идут на новые гаджеты, оборудование и информацию. Ты покупаешь почти каждую новую вещь, потому что она может иметь кучу побочных применений, которые ты можешь представить. Конечно, работая на чёрном рынке ты заводишь не только друзей, но и получаешь внушительное количество врагов, людей, которые «нарвались» на твои работу и очень расстроились. Соответственно, ты много инвестируешь в системы защиты, а если тебя прижмут к стенке, связываешься с Соло, а может и двумя.

Твой сводный брат по Улице такой же, как и ты, но он медтехник. Это имеет смысл в мире, где половина медицины связана с механикой. Он может сделать хирургическую операцию на чёрном рынке быстрее, чем ты сможешь починить тостер, и Соло всегда бегут к нему, чтобы залатать раны и установить новую незаконную кибернетику. У него много тех же проблем, что и у тебя, но он надеется, что его новая работа в Trauma Team Inc. ™ упростит ситуацию. Ты надеешься, что он прав. Возможно, тебе понадобятся его услуги раньше, чем ты думаешь.

ДУША И МАШИНА



«Значит, ты хочешь, чтобы я поставил задержку в эту штуку? И тебя не волнует радиус взрыва?»

«Никаких проблем. По крайней мере, ты идешь на простое дело. Предыдущий парень, который был здесь, хотел, чтобы я соорудил кибер-руку «HIMA», у которой был встроен... Оу, Фрак, ты не хочешь знать. В наши дни любят странные вещи...»

«Я слышал, с новыми киберами, которые разрабатывают в Тиба, ты можешь нафаршировать в себя больше опций, чем в чёртов эродайн от Мерседес... Без проблем. Если ты свожешь достать запчасти, я смогу их установить. Расчитывай на это, чумба.»

- Мистер Айс.
Глава «Дизайн Техникс Инк»

CYBERPUNKS

МЕДИА

ЖУРНАЛИСТЫ И РЕПОРТЁРЫ, КОТОРЫЕ ИДУТ НА БАРРИКАДЫ ЗА ПРАВДОЙ

Они искажают правду. И ты собираешься остановить их. кто-то должен это сделать. Корпорации правят миром. Они выбрасывают токсичные вещества, дестабилизируют экономику и соврешают убийства с равной безнаказанностью. правительство не остановит их - они владеют правительством. Единственное, что стоит между Корпорациями и мировым господством - это Медиа. И это ты.

У тебя есть видеокамера и пропуск для прессы, и ты не боишься их использовать. Ты фигура национального масштаба, которую каждый вечер видят на миллионах телевизоров по всему миру. У тебя есть поклонники, контракты и поддерживающая корпорация. Они не смогут заставить тебя исчезнуть. Когда ты раскапываешь грязь и мерзость, которую пытаются скрыть коррумпированные чиновники и корпоративные прихвостни, они пытаются всё скрыть, но ты можешь копать глубоко. На следующее утро ты можешь поместить детали своих расследований во все бульварные газеты и видео экраны. Тогда правительство будет вынуждено отреагировать.

Неделю назад ты пошёл по горячим следам и обнаружил, что медкорпа сбывает наркоту на Улице. На этой неделе ты раскрыл секретную Корпоративную войну в Ю. Аме с реактивными самолётами, бомбами, кибер-пехотой, в которой погибло почти семь тысяч невинных людей. Каждая новая история, которую ты отправляешь в эфир - это ещё один толчок к свободе и справедливости. Не говоря уже о рейтингах.

Это не легко. Они пытались оказать давление на твою медиакорпу десятки раз. У тебя были потаённые истории - однажды давление корпораций заставило их отменить твоё новостное шоу. Каждый раз, когда ты поднимаешься на вершину, при поддержке директора отдела новостей и твоей команды, ты борешься за то, чтобы рассказать откровенную историю. три или четыре раза они пытались убить тебя, поэтому тебя прикрывает личный телохранитель-Соло, а также задействован один из лучших в своём деле Раннер, который копанется в СЕТ и, чтобы подкрепить твои истории доказательствами. Ты должен быть хорош иначе ...

Твой Раннер только что позвонил с горячей наводкой. Он обнаружил, что 20 тонн нелегального оружия, возможно ядерного, отправляется в порт Боливии. Ты берёшь снаряжение, оповещаешь личного телохранителя. Ты собираешься обломать этих ублюдков.

На этот раз точно.

"Хорошо, это опасно. Послушай, я расскажу тебе кое-что. Когда я был ребёнком, я обычно смотрел на этих репортёров в телевизионных новостях. Они носили эти холодные плащи и всегда транслировали из какого-то экзотического места, такого как Мозамбик или Сайгон. Отправлялись прямо в Боевые зоны Центральной Америки с кибер-пехотой, и они продолжали вещать, даже когда стрельба была максимально жёстокой."

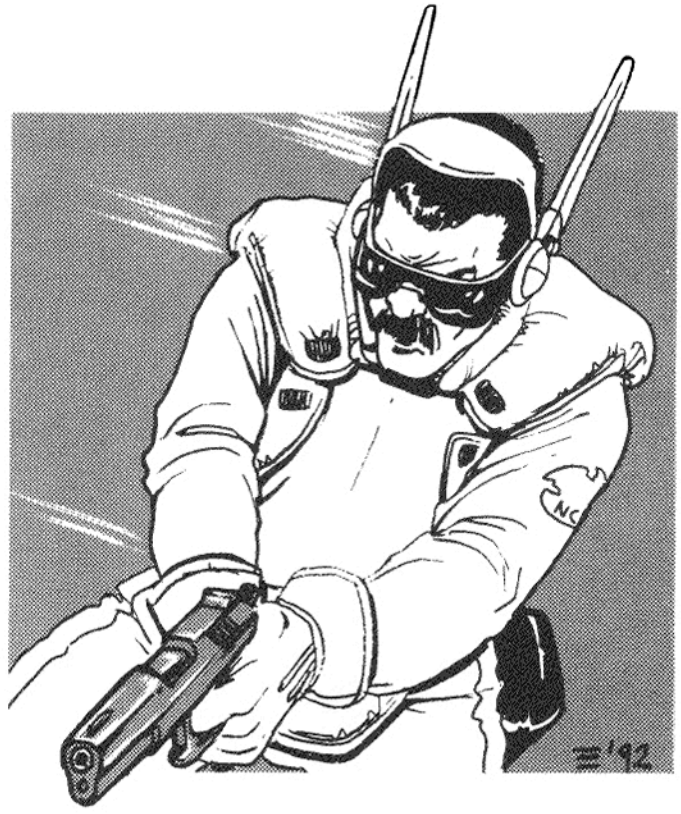
"Это та часть, которая мне нравится - опасность."

- Лайл МакКлеллан, "Network 54"

CYBERPUNKS

КОПЫ

АБСОЛЮТНЫЙ ЗАКОН НА УЛИЦАХ 21 ВЕКА



И вот ты - побитый полицейский или детектив в бронированной патрульной машине, патрулирующий эти джунгли с грозными хищниками.

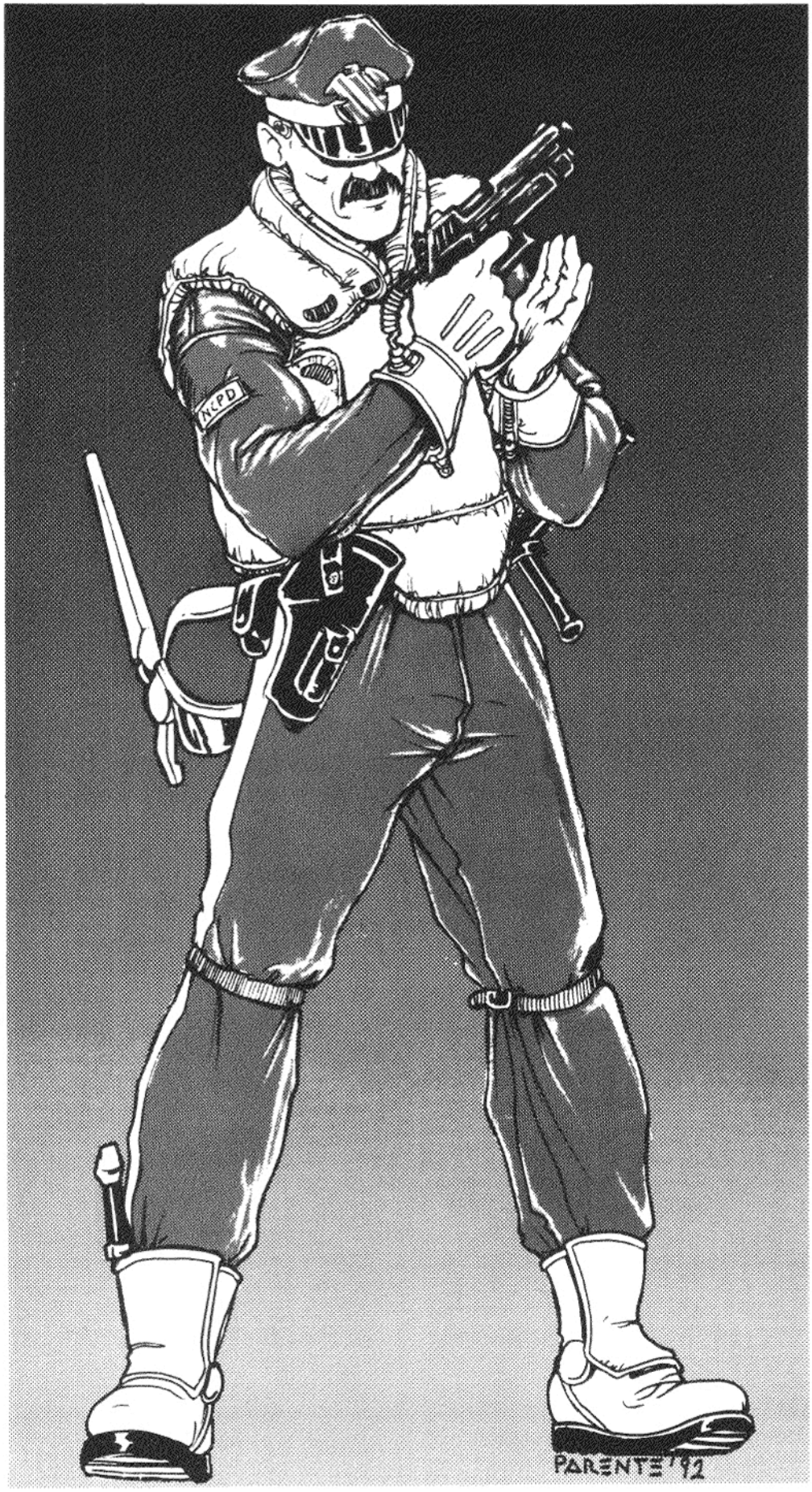
У Корпоративных Копов - вот это жизнь. Тяжёлое оружие, крепкая боевая броня, поддержка "Trauma Team™", штурмовые машины AV-4 и вертолёты с пулемётами. Но они патрулируют только те районы города, на которые правительство их лицензировало. Хорошие, чистые сектора, полные новых офисных зданий и модных ресторанов - там, где нет ни одного взбесившегося психо-панка, который начнёт всех убивать из АК-47.

Раньше, они только привыкали стрелять в полицейских. Теперь тебе повезло, если в тебя не угодила пуля. В наши дни, улицы - это новые наркотики, новые банды и новое оружие, из-за которого "М-16" выглядит как детская игрушка. Если ты работаешь в Городских Силах, ты знаешь, насколько всё плохо. Ты носишь по крайней мере четыре оружия крупного калибра, из которого большая часть полностью автоматическое, на тебе кевларовый бронежилет, который останавливает 850 фунтов на квадратный дюйм - и тебя всё ещё превосходят по огневой мощи. Для начала, половина банд - киборги с супер-скоростью, суперрефлексами, видящие в темноте, и оружием, встроенным в руки... Другая половина - внештатные корпоративные наёмники - банды, корпус наёмников, для навязывания их политики на улицах.

Ты получаешь плохие районы. Выгоревшие здания и брошенные автомобили, где каждую ночь происходит новая перестрелка и еще одна прекрасная возможность для бесславной смерти.

Если тебе действительно не повезло, тебя могут привлечь в "Psycho Squad". Ребята из "Psycho Squad" ведут охоту на сильно вооружённых и бронированных киборгов, которые лишились рассудка. Конечно, ребята из "PS" имеют доступ к рельсовым пушкам, гирокоптерам и AV. Но кибер-псих может пройти сквозь пулеметный огонь и не обратить на это внимание. Многие детективы из "Psycho Squad" сами по себе психи. Они загружаются по полной, повышают рефлексы, получают чудовищно огромные пушки и охотятся на киборгов в одиночку. Но ты не такой сумасшедший.

Да...



“Брось это, Панк. Я не хочу слушать историю твоей жизни, и мне всё равно, что общество сделало с тобой. Я просто хочу увидеть, как пистолет упадёт на пол. Немедленно...”

“Прежде чем я проделал тебе дополнительную ноздрю.”

- Сержант Макс Хаммермэн “NCPD”

CYBERPUNKS

КОРПОРАТЫ

ЛОВКИЕ БИЗНЕСМЕНЫ И МУЛЬТИМИЛЛОНЕРЫ

В прежние времена они бы назвали тебя яппи - жёстким и быстрым бегуном на своём пути вверх по корпоративной лестнице. Конечно, ты продал свою душу Компании, но смирись с этим, Корпорации правят миром киберпанка. Они контролируют правительства, рынки, нации, армии - называй как хочешь. И ты знаешь, что тот, кто контролирует корпорации, контролирует всё остальное.

Прямо сейчас твоя жизнь младшего руководителя совсем не легка. Под тобой есть парни, которые убивают ради твоей должности. Над тобой есть парни, которые убивают, чтобы удержать таких как ты что бы сохранить должность. И они не шутят насчёт убийств. У каждого, кто входит в Корпорацию, есть своя команда Соло и Нетраннеров, чтобы покрывать его любимые проекты. Саботаж? Постоянно. Подкуп? Рутина. Шантаж? Обычное дело. Повышение за счёт убийств? Всегда возможно. Ставки настолько высоки, что один промах, и ты можешь оказаться на улице вместе с остальным мусором.

Или мертвым.

И проекты, которые твоё руководство даёт тебе! Некоторые из них довольно безобидны - разработать новый план производительности для медицинского филиала Корпорации. Некоторые из них довольно грубые - отправить команду «тайных оперативников» в город, чтобы распространить разработанную чуму, чтобы отдел маркетинга мог заработать на продаже вакцины.

На прошлой неделе ты работал с командой из Соло, Раннеров и Техников, охотились за головами, чтобы похитить исследователя из конкурирующей компании. Неделей ранее твой проект состоял в том, чтобы украсть планы нового суборбитального шаттла у агентства "EuroSpace" (чтобы аэрокосмический отдел мог скопировать проект и продать его Советам).

Ты говорил себе, что устроился в Корпорацию, чтобы сделать её лучше, работая изнутри, говорил ты. Но теперь ты не уверен. Твои идеалы несколько размыло, и всё становится довольно мрачным. Но ты не можешь сейчас беспокоиться об этике. Ты получил отчёт, из которого следует, что парень из отдела продаж планирует навсегда заморозить твою базу данных. Но сначала ты заморозишь его.

"Деньги. Да, у меня есть деньги: новый аэродайн BMW и квартира в пентхаусе в Корпоративной зоне. Все деньги мира ничего не значат. Ты играешь в эту игру ради Власти. Власти, чтобы добиваться цели - принимать важнейшие решения, чтобы влиять на всё. Делая звонок по телефону, Ты знаешь, что скажешь дальше президенту низшего звена Евронейшн. И ему лучше сделать всё по-твоему, или он уже история".

"Вот почему ты в игре. Вот почему я с Компанией"

- Неизвестный Корпоративный сотрудник

CYBERPUNKS

ФИКСЕРЫ

ПОСРЕДНИКИ, КОНТРАБАНДИСТЫ, ОРГАНИЗАТОРЫ, ТОРГОВЦЫ ИНФОРМАЦИЕЙ

Ты быстро понял, что никогда даже не будешь пытаться устроиться на работу в Корпорации. И ты не думаешь, что ты достаточно крепкий или сумасшедший, чтобы быть Соло. Но, как маленький панк, ты знал, что умеешь выяснять, что хотят другие люди, и как им это заполучить. За определенную плату, конечно.

Теперь твои сделки прошли стадию копеечных и стали весьма прибыльны. Может быть, ты перевозишь незаконное оружие через границу. Или крадёшь медикаменты из Корпораций и перепродаёшь их. Возможно, ты как посредник, выступаешь в роли агента для не дешёвых Соло и Нетраннеров, или даже нанимаешь целую группу Номадов для заключения контракта с клиентом. Ты покупаешь и продаёшь чужие долги, как крёстный отец мафии старого стиля. У тебя есть связи во всех видах бизнеса, сделках и политических группах. Конечно, ты не делаешь это напрямую - нет, ты используешь свои контакты и союзников как часть обширной сети интриг и принуждения. Если в Городе появился горячий ночной клуб, ты владеешь долей в нём. Если на улице появилось новое оружие военного образца, это ты ввёз его контрабандой. Если идёт корпоративная война, ты ведёшь переговоры между сторонами, ожидая главного шанса

Но ты в этом деле не только из-за денег. Если кому-то нужно залечь на дно, ты его спрячешь. Ты находишь кров, когда его нет, и можешь достать еду, когда все соседние кварталы в оцеплении. Может быть, ты делаешь это, только потому что знаешь, что позже они будут тебе должны, но ты не уверен. В тебе одна часть Робин Гуда и две части Аль Капоне. Еще в 90-х они бы назвали тебя Криминальным Бароном. Но это разбившиеся на куски, скверные, беспощадные 2020. Теперь они называют тебя Фиксером.

"Не приписывайте мне эти Робин Гудские наклонности. Я делаю работу, не более. Я даю людям то, что они хотят, и они мне платят".

"Хорошо, может быть, немного иначе здесь и там, но это хорошо для бизнеса. Ты заводишь друзей - они примут тебя, когда на улице станет слишком жарко, и передадут тебе несколько бит данных, когда ты выйдешь на связь. Но это бизнес."

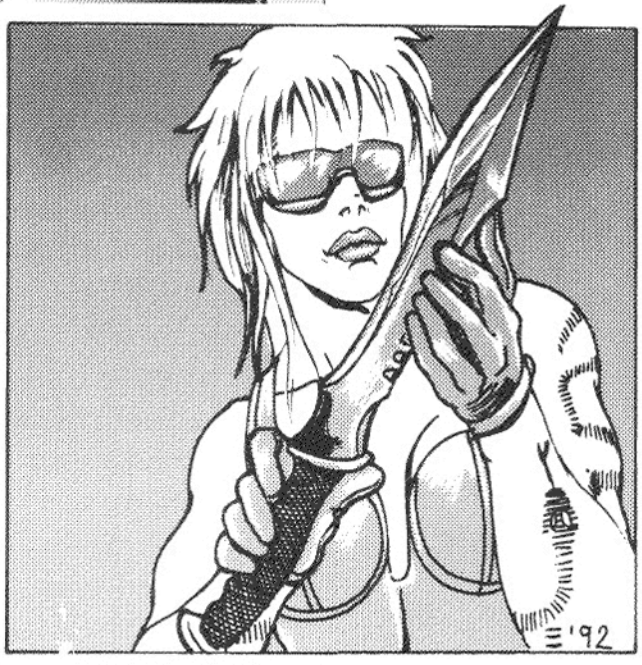
"У меня есть слоган... "Сколько ты мне заплатишь"?"

- Фил "Начо" Эрнандес. Фиксер.

СТАИ

НОМАДЫ

ВОИНЫ ДОРОГ И ЦЫГАНЕ, ЧТО СКИТАЮТСЯ ПО ДОРОГАМ



Они выгнали твою семью с фермы десять лет назад. Корпорации приехали, захватили землю и поставили наёмников охранять её. Это был не первый раз, когда такое случилось и он не будет последним.

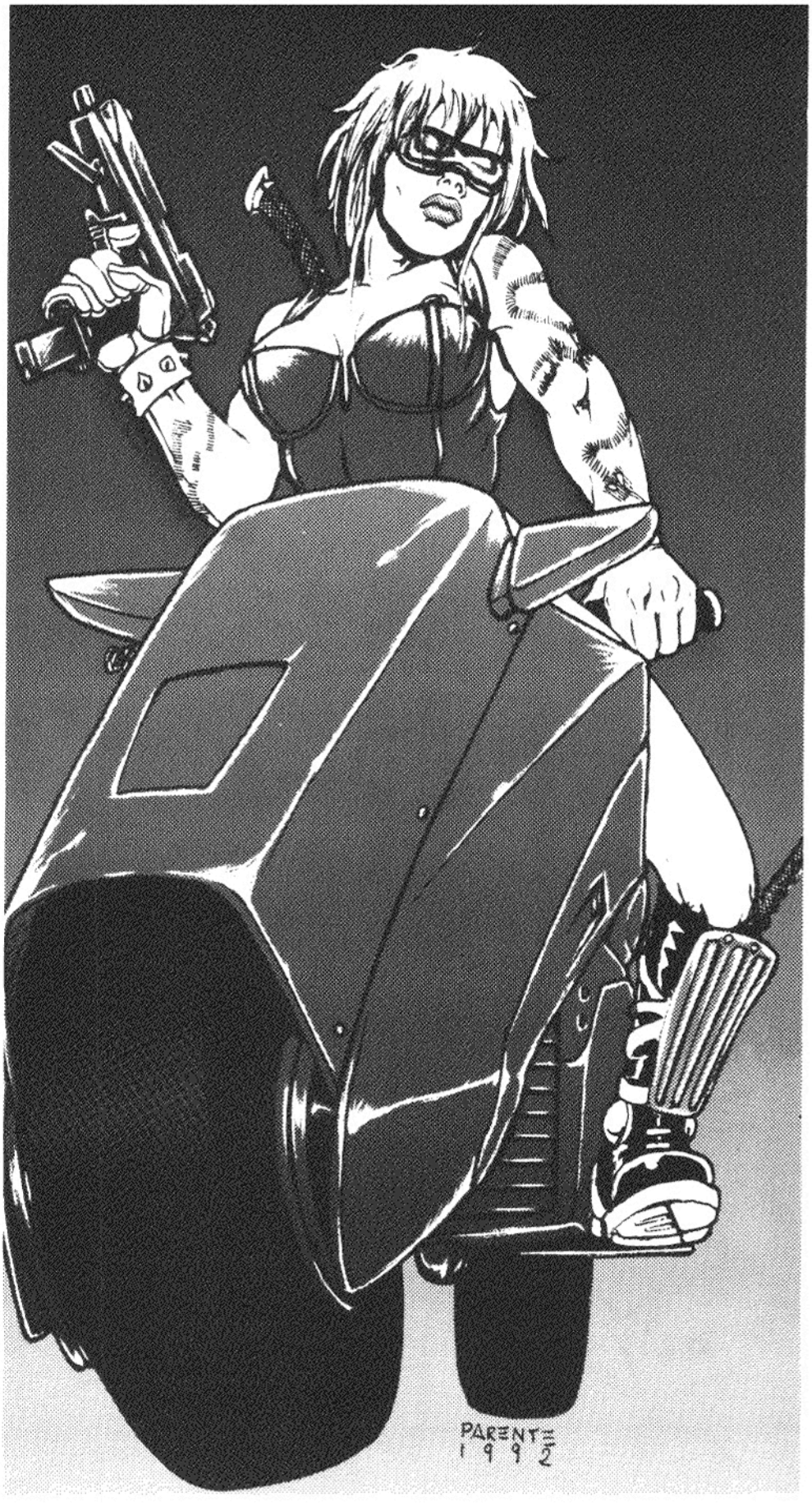
Постепенно твоя семья влилась в группу других бездомных семей, и они объединились с ещё одной группой... Пока они не создали стаю Номадов, состоящую почти из двухсот человек.

Теперь, имеющая огромный парк разношерстных автомобилей, микроавтобусов, автобусов и автофургонов, ваша стая Номадов перемещается по автострадам. Вы ищете материалы, случайные заработки и запасные части в мире, где общество разобщено. Стая - это твой дом, в котором есть учителя, медработники, руководители и механики.

Это практически город на колёсах, в котором все связаны браком или родством. Иногда Стая заезжает в город только для того, чтобы заправиться и пополнить припасы. В другом случае она поворачивает на юг, чтобы следовать за сбором урожая. Вы собираете урожай в обмен на деньги или продукты питания. Менее законопослушные Стаи похожие на мобильные армии, терроризируют города и нанимаются в качестве мускулов в корпоративных войнах. По понятным причинам копам не нравятся Номады. Но это не имеет значения - ваши машины обычно хорошо бронированы и кишат украденным оружием, пулемётами, ракетными установками и прочим. Каждый ребёнок знает, как использовать винтовку, и каждый носит с собой нож. Быть бездомным в 2000-х годах нелегко.

Наиболее заметными участниками Стаи являются Разведчики - водители в кожаных доспехах на мотоциклах или быстрых масл-карах, которые защищают конвой от нападений и разыскивают безопасные места для лагеря. Как Разведчик, ты в поисках неприятностей, и обычно ты можешь найти их в достатке, с конкурирующими стаями Номадов, Законом и Корпорациями. Как современный ковбой, ты едешь по трудному пути. У тебя есть пистолет, мотоциклы, и это всё, что тебе нужно.

Ты Номад.



"Оружие. Оружие и кибер-байки. Вот какого пути мы придерживаемся. У нас нет дома, кроме Каравана. У нас нет никаких прав, кроме тех, что мы выбираем сами. Полицейские выгоняют нас из города; на нас совершают набеги стаи дорожных воинов. Мы воины дороги, и мы выживаем, потому что у нас есть оружие и мотоциклы..."

"Здесь дети, старики и женщины - все одна семья. Это не банда. Они - моя семья."

- Номад Сантьяго

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ

"Они мчались на максимальной скорости, когда ударили по нам. Должно быть, их было около сотни. Мы были зажаты, и нас вот-вот превратят в Измельченный Пищевой Концентрат Номер Пятнадцать. Затем Рэйзорджек выпустил свои здоровые Потрошители, закричал, как банши на стероидах, и бросился прямо на ведущего кибер-байкера. "

- Док Сэвидж

РАЗДЕЛ 2 СТАТЬ КИБЕРПАНКОМ

Headware is the hardware - структура, которая позволяет персонажу взаимодействовать с правилами. Помни, диск не является программным обеспечением, а броски костей - не твой персонаж. Не слишком увлекайся статистикой.

Очки персонажа (CP)

Очки персонажа - это валюта для создания персонажа - ты используешь их, чтобы «купить» различные «механические» аспекты персонажа, такие как красивая внешность, крепкое тело, непоколебимое хладнокровие и уличные знания (но не навыки).
Мы предлагаем тебе три способа получения очков персонажа:

Headware: Материал, который тебе нужен для интеграции персонализированного интерфейса киберпанка в механику игры.

1) Случайный: соверши бросок 9D10 и суммируй их. У тебя будет столько очков персонажа.

2) Быстрый: соверши бросок 1D10 за каждую характеристику (всего 9), при результате равном 2 или меньше делай переброс куба. Помести выпавшие результаты в любую ячейку Характеристики по желанию.

3) Кинематографический: эта опция только для ГМ. Как разработчик приключений, Рефери имеет возможность выбрать количество очков для каждого персонажа в зависимости от его положения в его или её игре.

Главный герой ---------- 80 оп.
Главный персонаж поддержки --- 75 оп.
Второстепенный герой ---------- 70 оп.
Незначительный персонаж ------- 60 оп.
Среднестатистический персона -- 50 оп.

Примечание: в этот момент мы могли бы предупредить будущих Рефери о различных уловках, которые их игроки будут постоянно изобретать для создания "супер-персонажей". Но если они хотят создать сенсационного персонажа, кто мы такие, чтобы их останавливать? Мы уже все большие мальчики и девочки, и если ты, как Рефери, думаешь, что твои игроки переходят черту, почему бы не пойти дальше и не пустить их в расход?

Это путь *киберпанка*.

Кости

Все системы в киберпанке используют два типа игральных костей, обычный шестигранный кубик (встречается в большинстве популярных игр и в Лас-Вегасе) и более экзотический десятисторонний кубик (используемый исключительно японским имперским флотом и во многих ролевых играх). Кости обычно упоминаются в киберпанке как «D», за которым следует число сторон кости. Например, нормальный шестигранный кубик будет называться «D6». Существует несколько способов, которыми кости могут быть использованы, такие как:

• Объединение группы игральных костей и сложение результатов (бросок 3D6 будет означать бросок 3 шестигранных кубика, чтобы получить значение от 3 до 18).

• Соединение одного или нескольких кубиков вместе и добавление другого значения, называемого модификатором, для получения окончательного значения, выраженно как 1D6 +1 или 1D10 -2.

• Соединение двух десятигранных кубиков вместе, значение одного отображаете количество десятков (00 - 90), а другого, единицы от (0 - 9) (Процентный бросок).

Округление и модификация: если в Киберпанке тебя попросят разделить что-то, и ты получил десятичное значение, ты автоматически округляешь результат до ближайшего наименьшего целого числа (например, 2,65352, равное 2). Если измененное значение (например, 1D6 -4) выходит равным или ниже нуля, оно автоматически равно 1, если не указано иное.

БУМАЖНЫЙ БЛАНК

Первое, что тебе нужно, это место для записи всей своей информации. Сделай ксерокопию (или нарисуй) свой собственный бланк для работы. Убедись, что у тебя есть резервная копия этого бланка, на случай если оригинал будет разбит во время Рана.

ПОМНИ: БУДУЩЕЕ ОДНОРАЗОВОЕ.

Ладно, достань свою копию, брось свои кости и давай начнём подключать твоего персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (СТАТы)

Каждый персонаж в Киберпанке имеет девять значений Характеристики (СТАТов), отображающих уровень собственных способностей персонажа в определённых областях деятельности. Эти характеристики оцениваются от 2 до 10, причём 2 - наихудший из возможных, 10 - наилучший из возможных, а среднее значение - около 5 или 6. Распредели общее количество Очков персонажа между каждой из твоих девяти СТАТов, корректируя количество в каждой из них, так как по твоему это лучше всего отображает естественные способности твоего персонажа. Ни одно значение Характеристик, не может быть меньше двух или больше десяти.

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТ):
Это мера твоей способности решать возникающие вопросы, понимать суть проблемы, замечать вещи, запоминать информацию. Почти каждому типу персонажей потребуется высокий интеллект, а для Нетраннеров и Корпоративных сотрудников нужен больше всего.

РЕФЛЕКСЫ (РЕФ):
Это комбинированный показатель, охватывающий не только твою ловкость, но и то, как твой уровень физической координации повлияет на навыки вождения, пилотирования, борьбы и атлетики. Персонажи, которые намереваются участвовать в большом количестве сражений (такие как Соло, Номады и Рокербои), всегда должны вкладывать максимально возможное количество очки в (*РЕФ*) Рефлексы.

КРУТОСТЬ (КРУТ):
Этот показатель измеряет, насколько хорошо персонаж выдерживает стресс, страх, давление, физическую боль и/или пытки. При определении твоей готовности сражаться, несмотря на ранения или твои боевые способности под огнём, Крутость (КРУТ) имеет важное значение. Это также мера того, насколько "Свой" твой персонаж и насколько он крут для других. Рокербои и Фиксеры всегда должны иметь высокую Характеристику Крутость, Соло и Номады имеют самую высокую из всех других.

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ (ТЕХ):
Это показатель того, насколько хорошо ты разбираешься в оборудовании и других технически ориентированным вещах. В Киберпанке способность использовать и ремонтировать технологии имеет первостепенное значение - Техники будут применять эту характеристику при ремонте и попытке использования незнакомой технологии. В то время как все персонажи должны иметь приличную Характеристику *ТЕХ*, потенциальные Техники всегда должны выбирать наивысшее значение в этой области.

УДАЧА (УДЧ):
Это нематериальное "что-то", которое склоняет баланс событий в твою пользу. Твоя удача показывает, сколько очков ты можешь использовать в каждой игре, чтобы повлиять на исход критического события. Чтобы использовать Удачу, ты можешь добавить любое количество или все очки Удачи, которые имеет персонаж, к значению критически важного броска кубика (объяви о своём намерении использовать Удачу до того, как бросок совершён), пока вся твоя Характеристика Удачи не будет израсходована. Удача всегда восстанавливается в конце каждой игровой сессии.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ (ПРВЛ):
Вот насколько ты хорош. В киберпанке недостаточно быть хорошим - ты должен хорошо выглядеть, пока делаешь что-то (Мнение о тебе - это всё). Привлекательность особенно важна для Медиа и Рокербоев, так как Привлекательность - это часть их работы.

ДОПУСК ПЕРЕДВИЖЕНИЯ (ПЕР):
Это показатель того, как быстро твой персонаж может бегать (важно в боевых ситуациях). Чем выше твой (*ПЕР*) Допуск движения, тем большее расстояние ты можешь преодолеть за раунд.

БЕГ:
Чтобы определить, как далеко твой персонаж может пробежать в одном боевом раунде (За 3,2 секунды) в метрах, умножь свой (*ПЕР*) на 3. Персонаж может пробежать это расстояние три раза за полный 10-секундный ход. Запиши это в разделе БЕГ твоего Бланка.

ПРЫЖОК:
Чтобы определить, насколько далеко твой персонаж может прыгнуть (с разбега), раздели твоё значение БЕГа на 4. Запиши это в разделе ПРЫЖОК твоего бланка персонажа.

ЭМПАТИЯ (ЭМП):
Эта характеристика показывает, насколько хорошо ты относишься к другим живым существам, мера харизмы и эмоций сочувствия. В мире отчужденных выживших, перенесших техношок, способность быть "человеком" больше не может восприниматься как должное. Эмпатия имеет решающее значение, когда от неё зависят возможности руководить, убеждать, соблазнять или воспринимать эмоциональные течения

ПРОЗВИЩЕ _____

РОЛЬ ☐Соло ☐Рокер ☐Нетраннер ☐Медиа ☐Номад
☐Фиксер ☐Коп ☐Корп ☐Техник ☐Медтехник

ОЧКИ ПЕРСОНАЖА _____ **ВОЗРАСТ** _____

Cyberpunk

НАРИСУЙ ПЕРСОНАЖА

СТАТы

ИНТ[ ] **РЕФ[/]** **ТЕХ[ ]** **КРУТ[ ]**
ПРВЛ[ ] **УДЧ[/]** **ПЕР[ ]** **ТЕЛО[ ]**
ЭМП[/] **БЕГ( )** **ПРЫЖОК( )** **ПЕРЕНЕСТИ( )** **ПОДНЯТЬ( )**

ГДЕ	Голова	Торс	П. Рука	Л. Рука	П. Нога	Л. Нога			
	1	2-4	5	6	7-8	9-0			
SP Брони									

СПАС _____ **МТЕЛ** _____

ЛЁГКОЕ	СЕРЬЁЗ.	КРИТИЧ.	СМЕРТ.0	СМЕРТ.1
Stun=0	Stun=-1	Stun=-2	Stun=-3	Stun=-4

СМЕРТ.2	СМЕРТ.3	СМЕРТ.4	СМЕРТ.5	СМЕРТ.6
Stun=-5	Stun=-6	Stun=-7	Stun=-8	Stun=-9

НАВЫКИ

Добавьте к навыку соответствующий СТАТ, затем запишите в поле. Отметьте зачипованные навыки X рядом с полем [ ]

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ
Авторитет (Коп)[ ]
Хар. (Рокербой)[ ]
Чувство боя (Соло)[ ]
Достоверность (Медиа)[ ]
Семья (Номад)[ ]
Интерфейс (Нетраннер)[ ]
Импр. Ремонт (Техник)[ ]
Мед. техник (Медтехник)[ ]
Ресурсы (Корпорат)[ ]
Уличная сделка (Фиксер)[ ]

ПРВЛ
Уход за собой[ ]
Гардероб и Стиль[ ]

ТЕЛО
Выносливость[ ]
Силовая подготовка[ ]
Плавание[ ]

КРУТ/ХЛАД
Допрос[ ]
Запугивание[ ]
Ораторское искусство[ ]
Сопротивление Пыткам/Наркотикам[ ]
Знание улиц[ ]

ЭМП
Понимание людей[ ]
Интервью[ ]
Лидерство[ ]
Соблазнение[ ]
Социальность[ ]
Убеждение и забалтывание[ ]
Выступление[ ]

ИНТ
Учёт[ ]
Антропология[ ]
Осведомлённость/ Наблюдательность[ ]
Биология[ ]
Ботаника[ ]
Химия[ ]
Сочинение[ ]
Диагностика болезней[ ]
Обр. и общие знания[ ]
Эксперт _____[ ]
Азартные игры[ ]
Геология[ ]
Скрываться/ Избегать[ ]

История[ ]
Знание Языка _____[ ]
Знание Языка _____[ ]
Знание Языка _____[ ]
Поиск Информации[ ]
Математика[ ]
Физика[ ]
Программирование[ ]
Скрытное Наблюдение[ ]
Фондовый Рынок[ ]
Системные знания[ ]
Преподавание[ ]
Выживание в дикой местности[ ]
Зоология[ ]

РЕФ
Стрельба из лука[ ]
Атлетика[ ]
Драка[ ]
Танцы[ ]
Уклонение и Избегание[ ]
Вождение[ ]
Фехтование[ ]
Пистолеты[ ]
Тяжёлое вооружение[ ]
Боевое Искусства[ ]
Боевое Искусства[ ]
Боевое Искусства[ ]
Ближний бой[ ]
Мотоциклы[ ]
Управление тяжёлой техникой[ ]
Пилот (Вертолёты)[ ]
Пилот (Неподвижное Крыло)[ ]
Пилот (Дирижабль)[ ]
Пилот (Транспорт с Вект. тягой)[ ]
Винтовки[ ]
Скрытность[ ]
Пистолеты-Пулеметы[ ]

ТЕХ
Авиатехника[ ]
Технологии AV[ ]
Базовые технологии[ ]
Эксплуатация Криокамеры[ ]
Конструирование "Кибердек"[ ]
Кибер-Технологии[ ]
Подрывное дело[ ]
Маскировка[ ]
Электроника[ ]
Электронная безопасность[ ]
Первая помощь[ ]
Подделка[ ]
Вертолётная техника[ ]
Закрашивать или Рисовать[ ]
Фотография и Кинофильмы[ ]
Фармацевтика[ ]
Взлом замков[ ]
Карманная кража[ ]
Игра на инструментах[ ]
Оружейник[ ]
Другое[ ]
Другое[ ]
Другое[ ]
Другое[ ]
Другое[ ]
Другое[ ]

РЕПУТАЦИЯ [ ]
ТЕКУЩИЕ ОУ [ ]
ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ [ ]

КИБЕРНЕТИКА

Тип	ПЧ	Цена
Суммарное ПЧ и Стоимость		

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Revised 2012 by darthhell

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ, СНАРЯЖЕНИЕ И ОРУЖИЕ

ДЕНЬГИ $

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Стиль

Одежда _____

Причёска _____

Особенность _____

Этнос _____

Язык _____

Семейная Предыстория

Братьев и Сестёр

♂ ☐ ♀ ☐

Мотивы

Черты _____

Ценный Человек _____

Ценишь Больше Всего _____

Отношение к Людям _____

Увлечние _____

Жизненные События

Одно событие каждый год после 16 лет

ГОД

СНАРЯЖЕНИЕ

Тип	Цена	Вес

(*ЭМП*) Эмпатия также является мерой того, насколько кто-то близок к границе между сочувствующим человеком и хладнокровным кибер-монстром
(Подробности см. на стр. 73).

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ:
это мера того, насколько кибер-аугментации влияют на твою способность общаться с другими живыми существами. Умножь свой СТАТ Эмпатии на 10, чтобы определить, сколько у тебя очков Человечности. Запиши результат в поле на своём бланке. Помни: за каждые 10 потерянных очков Человечности, ты автоматически теряешь 1 пункт Эмпатии.
Это может оказать серьёзное влияние на любые Навыки, связанные с Эмпатией, а также вынудить тебя шагнуть на грань кибернетического психоза.

"Смерть - это трупы. Запчасти - это запчасти. Трупы - это запчасти".
-Риппердженк

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (ТЕЛО): Сила, выносливость и телосложение основаны на Телосложении персонажа. Телосложение определяет, сколько урона ты можешь получить, сколько ты можешь поднять или унести, как далеко ты можешь бросить (стр. 109), насколько хорошо ты восстанавливаешься после шока и сколько дополнительного урона ты наносишь физическими атаками. Телосложение важно для всех типов персонажей, но для Соло, Рокербоев и Номадов, больше всего.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ И ОЧКИ

2 очка. . . . . **Очень слабый**
3-4 очка . . . . . **Слабый**
5-7 очков. . . . . **Средний**
8-9 очков. . . . . **Сильный**
10 очков. . . . . **Очень Сильный**

Ты можешь нести в 10 раз больше, количества очков вложенных в Телосложение. Ты также можешь поднять груз в 40 раз больше своего Телосложения, в кг.

СПАСБРОСОК (СПАС): Спасбросок твоего персонажа - это значение, равное твоему Телосложению. Чтобы пройти Спасбросок, ты должен выбросить значение на 1D10 равное или меньше, чем это значение. В Киберпанке есть два типа Спасбросков.

СПАСБРОСОК ПРОТИВ ОГЛУШЕНИЯ: когда в Киберпанке ты получаешь урон или подвергаешься воздействию нокаутирующих наркотиков, тебе необходимо будет пройти Спасбросок против оглушения. Если тебе не удалось его пройти, ты автоматически выходишь из боя и не сможешь восстановиться, пока не сможешь успешно пройти Спасбросок против оглушения в будущем боевом ходу. Ты можешь совершать один Спасбросок каждый ход, пока не добьёшься успеха.

СПАСБРОСОК ПРОТИВ СМЕРТИ: Если ты был смертельно ранен (см. Перестрелка в пятницу вечером), стр. 104) или когда ты столкнулся с определёнными типами ядов, тебе нужно будет пройти Спасбросок против смерти. При неудаче ты отправляешься в Банк Тел.

Найди минутку, чтобы найти поле "**СПАС**" в бланке и заполнить его.

МОДИФИКАТОР ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ (МТЕЛ) : Не все люди получают урон одинаково. Например, для того, что бы остановить Арнольда Терминатора требуется гораздо больше урона, чем для Арнольда Ботаника. Это отражено Модификатором Телосложения, специальным бонусом, используемым твоим персонажем, чтобы уменьшить эффекты урона. Модификатор Телосложения вычитается из любого урона, получаемого твоим персонажем в бою.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Очень слабый **0**
Слабый **1**
Средний **2**
Сильный **3**
Очень Сильный. **4**
Суперчеловек*. **5**
*возможно только с аугментациями.

Например, скажем, ты получил десять пунктов урона. Если бы ты был с Очень слабым Телосложением, ты бы получил все десять. Но с Очень сильным Телосложением ты получишь (10 - 4 = 6) шесть пунктов урона.

Найди поле Модификатор Телосложения (*МТЕЛ*) в бланке и заполни его. Запомни, неважно, насколько ты прокачал свои киберимпланты, всегда убедись, что под ними достаточно крепкое мясо.

"Внимание, Боди-банкиры. Сейчас, в крио-палате номер пятнадцать, горит "Специальный Синий Свет"! У нас есть глаза во всех цветах и состояниях, идущие за полцены! Поспеши в пятнадцатую Палату, чтобы сделать лучший выбор и забрать их, пока они не протухли..."

- "Medicross Preservation"

СПИСОК ОСНОВНЫХ НАВЫКОВ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ
Авторитет (Коп)
Харизматическое лидерство (Рокербой)
Чувство боя (Соло)
Достоверность (Представитель СМИ)
Семья (Номад)
Интерфейс (Нетраннер)
Импровизированный Ремонт (Техник)
Медицинские Технологии (медтехник)
Ресурсы (Корпоративный сотрудник)
Уличный Делец (Фиксер)

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ
Уход за собой
Гардероб и Стиль

ТЕЛО
Выносливость
Силовая подготовка
Плавание

КРУТОСТЬ/ХЛАДНОКРОВИЕ
Допрос
Запугивание
Ораторское искусство
Сопротивление пыткам/наркотикам
Знание улиц

ЭМПАТИЯ
Понимание людей
Интервью
Лидерство
Соблазнение
Социальность
Убеждение и забалтывание
Выступление

ИНТЕЛЛЕКТ
Учёт
Антропология
Осведомлённость/Наблюдательность
Биология
Ботаника
Химия
Сочинение
Диагностика болезней
Образование и общие знания
Эксперт
Азартные игры
Геология
Скрываться/ Избегать
История
Знание языка
Поиск Библиотек
Математика
Физика
Программирование
Скрытное наблюдение
Фондовый Рынок
Системные знания
Преподавание
Выживание в дикой местности
Зоология

РЕФЛЕКСЫ
Стрельба из лука
Атлетика
Драка
Танцы
Уклонение и избегание
Вождение
Фехтование
Пистолеты
Тяжёлое вооружение
Боевое искусство
Ближний бой
Мотоциклы
Управление тяжёлой техникой
Пилот (Вертолёты)
Пилот (Летательные аппараты с неподвижным крылом)
Пилот (Дирижабль)
Пилот (транспорт с векторным двигателем)
Винтовки
Скрытность
Пистолеты-Пулемёты

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ
Авиатехника
AV техника
Базовые технологии
Эксплуатация Крио-камеры
Конструирование "Кибердек"
Кибер-Технологии
Подрывное дело
Маскировка
Электроника
Электронная безопасность
Первая помощь
Подделка
Вертолётная техника
Закрашивать или рисовать
Фотография и Кинофильмы
Фармацевтика
Взлом замков
Карманная кража
Игра на инструментах
Оружейник

БЫСТРО И ГРЯЗНО РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Как ты скоро поймёшь, система генерации персона- жей в Киберпанке разработана для того, чтобы пре- доставить тебе большую гибкость. Ты можешь адаптировать персонажа так, как захочешь, с помощью множества личных изменений на протяжении всего процесса.

Но когда тебе нужно создать толпу безликих Бустеров, тебе не захочется тратить время и энергию того же порядка. Вместо этого тебе понадобится что-то быстрое и простое, чтобы помочь тебе создавать бесконечные запасы злодеев, которые будут подсте- регать персонажей твоих игроков.

Пятиступенчатая **СИСТЕМА БЫСТРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ**, представленная ниже, позволит тебе генерировать большое количество безликих охранников, убийц, наёмников и плохих парней по востребованию. Быстрая пробежка по Жизненному пути может создать быструю и грязную предысторию, соответствующий твоим быстрым и грязным NPC. Так что создавай и в расход их! Мы наделаем ещё!

Шаг 1: Генерация СТАТов
1) Соверши бросок 2D6 девять раз, записывая результат каждого броска. Если результат броска 11 или больше, перебрось это значение. Помести значения в каждую ячейку Характеристики.

Шаг 2: Выбор роли и навыков
1) Выбери Роль для персонажа. Запиши набор его Профессиональных навыков (стр. 44) в соответствующее пространство, разделив 40 баллов между этими Навыками.

2) Если это продвинутый NPC, брось дополнительный 2D10 и распредели эти очки по 5 навыкам.

Шаг 3: Выбор киберимплантов
Соверши броски 1D10. Для Соло совершается 6 бросков. Для всех остальных совершается 3 броска. Если броски с одинаковым значением, необходимо перебросить.

1) Кибер-оптика (соверши дополнительный бросок 1D6)
1. **Инфракрасная оптика**
2. **Low lite**™
3. **Камера**
4. **Дротикомёт**
5. **Защита от ослепления**
6. **Прицельный видоискатель**

2) Кибер рука с пушкой (соверши дополнительный бросок 1D6)
1. **Средний Пистолет**
2. **Лёгкий Пистолет**
3. **Средний Пистолет**
4. **Лёгкий Пистолет-Пулемёт**
5. **Очень тяжёлый пистолет**
6. **Тяжёлый Пистолет**

3) Кибер-аудио (соверши доп. бросок 1D6)
1. **Wearman®**
2. **Радио-коннектор**
3. **Телефонное соединение**
4. **Усиленный слух**
5. **Редактор звука**
6. **Коннектор цифрового рекордера**

4) Большие Костяшки
5) Потрошители
6) Вампиры
7) Мономолекулярная нить
8) Kereznikov
9) Sandevistan
10) Ничего

Шаг 4: Броня и оружие
Соверши бросок 1D10, добавив модификатор ниже:

1d10.	*Броня*	*Оружие*
1	Тяжёлая кожа	Нож
2	Бронежилет	Лёгкий пистолет
3	Лёгкая броня	Средний пистолет
4	Лёгкая броня	Тяжёлый пистолет
5	Средняя броня	Тяжёлый пистолет
6	Средняя броня	Лёгкий ПП
7	Средняя броня	Лёгкая шт. винтовка
8	Тяжёлая броня	Средняя шт. винтовка
9	Тяжёлая броня	Тяжёлая шт. винтовка
10+	MetalGear™	Тяжёлая шт. винтовка

• Рокербои, Корпоративные сотрудники, Нетраннеры, Фиксеры, Техники: ничего не добавляют к броску.
• Номады, Копы: добавляют к результату броска +2.
• Соло: добавляют к результату броска +3

Шаг 4: Броня и оружие
Заполни шаблон NPC (не игрового персонажа), который представлен ниже:

ИМЯ _____ **РОЛЬ** _____

СТАТы

ИНТ[ ] РЕФ[/] ТЕХ[ ] КРУТ[ ]
ПРВЛ[ ] УДЧ[/] ПЕР[ ] ТЕЛО[ ]
ЭМП[/] БЕГ( ) ПРЫЖОК( ) ПЕРЕНЕСТИ( ) ПОДНЯТЬ( )

ГДЕ	Голова 1	Торс 2-4	П. Рука 5	Л. Рука 6	П. Нога 7-8	Л. Нога 9-0			
SP Брони									

СПАС _____ **МТЕЛ** _____

ЛЁГКОЕ	СЕРЬЁЗ.	КРИТИЧ.	СМЕРТ.0	СМЕРТ.1
Stun=0	Stun=-1	Stun=-2	Stun=-3	Stun=-4
СМЕРТ.2	**СМЕРТ.3**	**СМЕРТ.4**	**СМЕРТ.5**	**СМЕРТ.6**
Stun=-5	Stun=-6	Stun=-7	Stun=-8	Stun=-9

Кибернетика

Особая Способность

Навыки

Предметы

ИМЯ _____ **РОЛЬ** _____

СТАТы

ИНТ[ ] РЕФ[/] ТЕХ[ ] КРУТ[ ]
ПРВЛ[ ] УДЧ[/] ПЕР[ ] ТЕЛО[ ]
ЭМП[/] БЕГ( ) ПРЫЖОК( ) ПЕРЕНЕСТИ( ) ПОДНЯТЬ( )

ГДЕ	Голова 1	Торс 2-4	П. Рука 5	Л. Рука 6	П. Нога 7-8	Л. Нога 9-0			
SP Брони									

СПАС _____ **МТЕЛ** _____

ЛЁГКОЕ	СЕРЬЁЗ.	КРИТИЧ.	СМЕРТ.0	СМЕРТ.1
Stun=0	Stun=-1	Stun=-2	Stun=-3	Stun=-4
СМЕРТ.2	**СМЕРТ.3**	**СМЕРТ.4**	**СМЕРТ.5**	**СМЕРТ.6**
Stun=-5	Stun=-6	Stun=-7	Stun=-8	Stun=-9

Кибернетика

Особая Способность

Навыки

Предметы

ИМЯ _____ **РОЛЬ** _____

СТАТы

ИНТ[ ] РЕФ[/] ТЕХ[ ] КРУТ[ ]
ПРВЛ[ ] УДЧ[/] ПЕР[ ] ТЕЛО[ ]
ЭМП[/] БЕГ( ) ПРЫЖОК( ) ПЕРЕНЕСТИ( ) ПОДНЯТЬ( )

ГДЕ	Голова 1	Торс 2-4	П. Рука 5	Л. Рука 6	П. Нога 7-8	Л. Нога 9-0			
SP Брони									

СПАС _____ **МТЕЛ** _____

ЛЁГКОЕ	СЕРЬЁЗ.	КРИТИЧ.	СМЕРТ.0	СМЕРТ.1
Stun=0	Stun=-1	Stun=-2	Stun=-3	Stun=-4
СМЕРТ.2	**СМЕРТ.3**	**СМЕРТ.4**	**СМЕРТ.5**	**СМЕРТ.6**
Stun=-5	Stun=-6	Stun=-7	Stun=-8	Stun=-9

Кибернетика

Особая Способность

Навыки

Предметы

ИМЯ _____ **РОЛЬ** _____

СТАТы

ИНТ[ ] РЕФ[/] ТЕХ[ ] КРУТ[ ]
ПРВЛ[ ] УДЧ[/] ПЕР[ ] ТЕЛО[ ]
ЭМП[/] БЕГ( ) ПРЫЖОК( ) ПЕРЕНЕСТИ( ) ПОДНЯТЬ( )

ГДЕ	Голова 1	Торс 2-4	П. Рука 5	Л. Рука 6	П. Нога 7-8	Л. Нога 9-0			
SP Брони									

СПАС _____ **МТЕЛ** _____

ЛЁГКОЕ	СЕРЬЁЗ.	КРИТИЧ.	СМЕРТ.0	СМЕРТ.1
Stun=0	Stun=-1	Stun=-2	Stun=-3	Stun=-4
СМЕРТ.2	**СМЕРТ.3**	**СМЕРТ.4**	**СМЕРТ.5**	**СМЕРТ.6**
Stun=-5	Stun=-6	Stun=-7	Stun=-8	Stun=-9

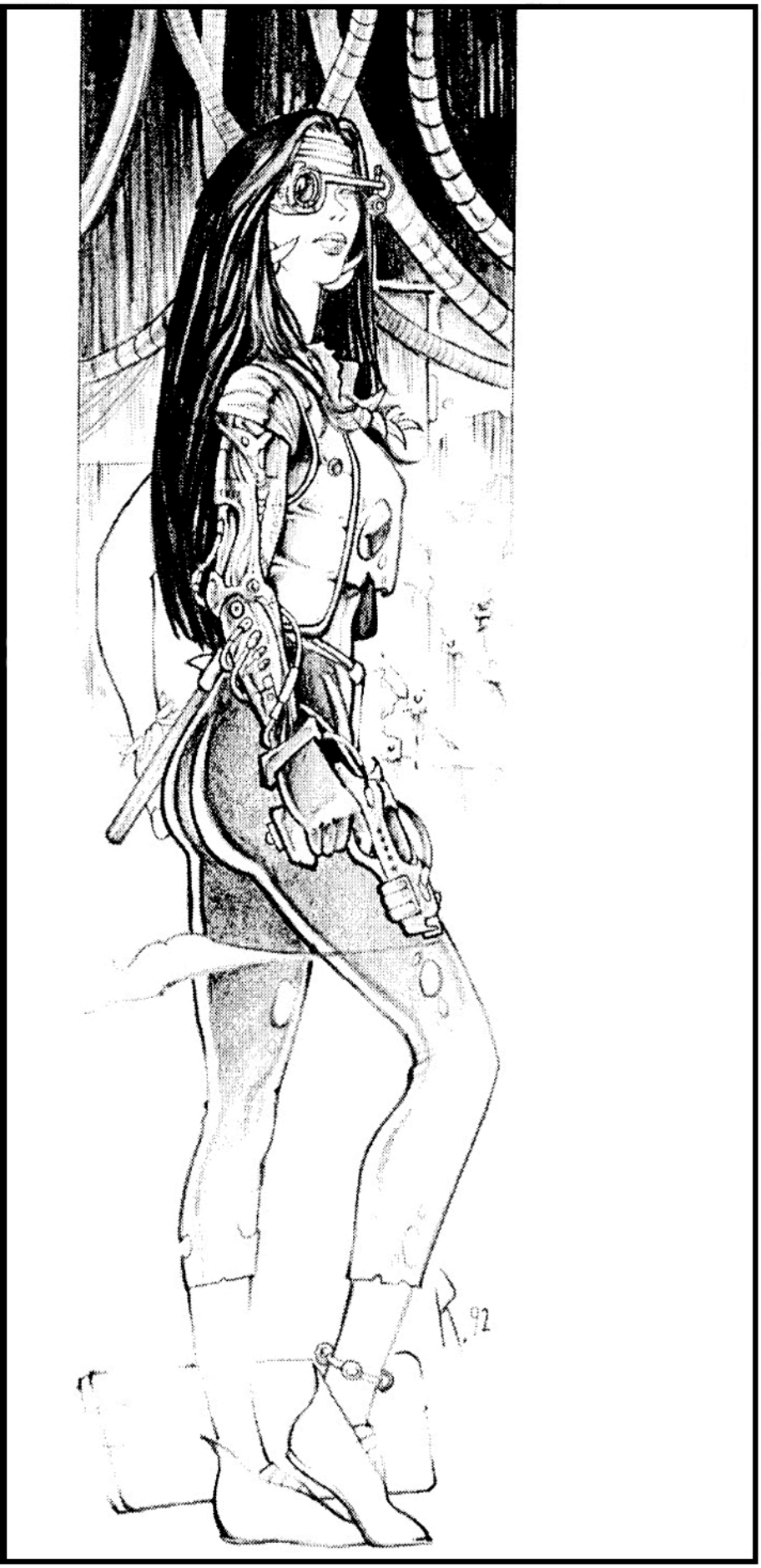
Кибернетика

Особая Способность

Навыки

Предметы

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



"Я помню, она говорила мне, что родилась в Майами, примерно в 2004 году или около того... Она была почти уверена, потому что она могла вспомнить, как это было, когда Европа закидывала камнями Вашингтон, и промахнувшись ударила неподалеку от города Тампа..."

"У неё были эти невероятно голубые глаза, как лёд, насквозь прозрачные, и улыбка с обложки журнала. Конечно, глаза были Teknics 2350'ые, и улыбка действительно была из журнала - отлично выполненный биоскульптинг. В конце концов, неважно насколько она была настоящей. Я по-прежнему запал на неё. Мой типаж".

- Джонни Сильверхэнд

РАЗДЕЛ 3

СКАЗКИ С УЛИЦ

Это как вылезать из резервуара для клонов.

Здесь стоит этот полусформировавшийся человек, с которого ещё стекают капли слизи. У тебя есть Характеристики, возможно, смутные представления о том куда направить твоего персонажа, но ничего более.

Так как же взять эту оболочку и сделать её настоящим киберпанком?

Ты начинаешь с Жизненного пути. Жизненный путь представляет собой блок-схему "сюжетных обострений", призванную помочь тебе придать своему персонажу-киберпанку, подлинную историю тёмного будущего. Всего семь разделов охватывают твоё национальное и этническое происхождение, твою семью, друзей, врагов, личные привычки и даже ключевые события на ежегодной основе. Он предназначен прежде всего как напутствие, если ты столкнёшься с чем-то, что, по твоему мнению, не соответствует персонажу, которого ты представлял, смело изменяй Путь по своему усмотрению. Используй обратную сторону бланка персонажа, чтобы записать свой Жизненный путь. Помни, что Киберпанк зависит от отыгрыша ролей, так что используй информацию из своего Жизненного пути. Это гарантированный генератор приключений!

У КАЖДОГО НА УЛИЦЕ ЕСТЬ ИСТОРИЯ. КАКАЯ ИЗ НИХ ТВОЯ?

Это можно выяснить с помощью этого Жизненного пути.

На этих страницах ты откроешь своё прошлое - врагов, друзей, возлюбленных и изменников. Жизненный путь даст тебе ключевые точки, которые необходимы для существования персонажа, созданного тобой. Это также даст твоему ГМу представление о том, как организовать приключение опираясь на ключевые точки твоей истории.

НАЧИНАЙ ОТСЮДА

1) Происхождение и Персональный Стиль

Почему ты так выглядишь и откуда ты родом?

ОДЕЖДА И ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СТИЛЬ

В киберпанке, ты выглядишь так, как тот, кто ты есть. Мода - это движение, а стиль - это всё. Соверши бросок 1D10 три раза (по одному на столбец), чтобы определить свой стиль.

Значение броска	*Одежда*	*Причёска*	*Особенность*
1	**Байкерская кожа**	**Ирокез**	**Татуировки**
2	**Синяя Джинса**	**Длинная и распущенная**	**Зеркальные очки**
3	**Корпоративный костюм**	**Короткая и колючая**	**Ритуальные шрамы**
4	**Комбинезон**	**Полностью растрёпанная**	**Перчатки с шипами**
5	**Мини-юбка**	**Выбритая**	**Кольцо в носу**
6	**Высокая мода**	**Полосатая**	**Серьги**
7	**Камуфляж**	**Покрашенная**	**Длинные ногти**
8	**Нормальная одежда**	**Аккуратная, короткая**	**Ботинки на каблуке**
9	**Обнажённый**	**Короткая вьющаяся**	**Странные контактные линзы**
10	**Бездомный Шик**	**Длинная прямая**	**Перчатки без пальцев**

ЭТНИЧЕСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Мир киберпанка мультикультурен и многонационален. То откуда ты родом, определяет твой родной язык, обычаи и пристрастия. Соверши бросок 1D10 или выбери одну национальность, затем выбери родной язык из вариантов, указанных для этнической группы. Это твой родной язык, на котором ты говоришь с +8. Кроме того, ты также автоматически знаешь уличный жаргон, универсальный полиглот английского, французского, немецкого, японского и полдюжины других языков:

1. **Англо-Американец** (Английский)
2. **Африканец** (Банту, Фанте, Конго, Ашанти, Зулу, Суахили)
3. **Японец/Кореец** (Японский или Корейский)
4. **Центральноевропейский/Из Советов** (Болгарский, Русский, Чешский, Польский, Украинский, Словацкий)
5. **Тихоокеанский архипелаг** (Микронезийский, Тагальский, Полинезийский, Малайский, Суданский, Индонезийский, Гавайский)
6. **Китаец/Из южной Азии** (Бирманский, Кантонский, Мандаринский, Тайский, Тибетский, Вьетнамский)
7. **Чёрный американец** (Английский, Чёрный диалект)
8. **Латиноамериканец** (Испанский, Английский)
9. **Центральная/Южная Америка** (Испанский, Португальский)
10. **Европа** (Французский, Немецкий, Английский, Испанский, Итальянский, Греческий, Датский, Нидерландский, Норвежский, Шведский, Финский)

УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ

НЕКОТОРЫЕ ОБЩЕПРИНЯТЫЕ ТЕРМИНЫ 21-ГО ВЕКА:

И.И. (Искусственный Интелект) - компьютер с полным самосознанием.

БУСТЕР- Член любой банды, который помешан на киберимплантах, кожаной одежде и необоснованном насилии.

БОЕВЫЕ НАКРОТИКИ - Боевые стимуляторы, любые из серии синтетических препаратов, созданных для увеличения скорости, выносливости и рефлексов.

ЧИЛИТЬ - Быть крутым, и поэтому быть "своим".

ЧИПАНУТЬСЯ - 1. Впервые приобрести кибер-оснащение; 2. Разделить добычу со своей группой; 3. Соединение для подключения к машине.

ЧУМБАТТА (ЧУМБА) - Нео-афроамериканский сленг для определения друга или члена семьи.

CHOOH2 («ЧУХ») - Уличный жаргон для спирта, используемого для автомобильных силовых установок. Подавляющее большинство транспортных средств в 2000-х годах заправляются продвинутым спиртом с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

ХРОМЕР - Фанат хэви-метала 21-го века.

ХРОМАТИК РОК - Тип хэви-метала, характеризующийся тяжелой электроникой, простыми ритмами и бурной лирикой.

КИБЕРНИТИЗИРОВАТЬСЯ - Установить как можно больше кибер-аугментаций, прежде чем шагнуть за Грань.

ДАТА ТЕРМ - Уличный информационный терминал с экраном, сетевым подключением и клавиатурой.

ДИСК - Запись, процесс записывания, или лазерный диск.

ДОРФЫ - Уличный жаргон для синтетических эндорфинов, дизайнерский препарат, которые увеличивают регенеративные силы, предельные значения усталости и дают «Раш», похожий на второе дыхание.

ЭКЗОТ - Человек прибегнувший к биоскульптингу с нечеловеческими элементами - мех, удлиненные уши, клыки и т. д.

ФЕЙС (так-же, АЙ-ФЕЙС, ГЛАЗ-ФЕЙС) - Интерфейс. Выход в Сеть.

ОБНУЛИТЬ - Убивать. Мертвый человек или предмет.

ПОГНАЛИ НА НОО - Совершить путешествие по низкой околоземной орбите, т.е. посетить одну из "внутренних" космических станций.

ГИРО - Малые вертолёты для одного или двух человек, используемые в основном для работы полиции и корпоративных ударных операций, гирокоптер.

ПОГОНЯЛО - Прозвище, псевдоним под которым тебя знают на улицах.

ГИДРО - Уличный жаргон для водородного топлива, используемого для заправки значительного количества автомобилей в 2000-х годах.

ГНЕЗДО - Девушка, любовница.

ДЖЕКЕР - Парень, любовник.

КЛАВА - Уличный жаргон для настольного компьютерного интерфейса с обычными клавишами. Атакже терминал.

НЕТРАН - Подключение к Сети и использование ее для взлома Крепостей Данных.

ПОЛИМЕРНЫЙ ОДНОЗАРЯДНИК - Любой дешевый, пластиковый пистолет, обычно калибром в 5-6мм.

ПОЗЕРЫ - Любая группировка, члены которой полностью подражают определенному внешнему виду или типу бодискульптинга.

РИПЕРДОК - Хирург, специализирующийся на имплантации нелегальных кибер-аугментаций.

РОНИН - 1. Внештатный убийца или наёмник. Обычно считается ненадёжным; 2. Самурай без хозяина.

РОКЕРБОЙ/ГЁЛ - Музыкант или исполнитель, который использует свое искусство для политических или социальных заявлений. Рокербои - это не то же самое, что "Рок звёзды", которые обычно "принадлежат" звукозаписывающим компаниям и являются аполитичными.

САМУРАЙ - 1. Корпоративный убийца или наёмник, нанятый для защиты корпоративной собственности или для нанесения ударов по собственности других Корпораций; 2. Наёмник или "мускулы" по найму. Имеющий свой кодекс чести.

СЛЭМИТЬ - 1. Быть жестоким; 2. Нападать на кого-то без причины.

УЛИЦА - Где бы ты не был, поздней ночью. Субкультура. Подполье.

НАПИХАТЬ - 1. Заняться сексом. 2. Чтобы забыть что-то.

2) Семейная Предыстория

Кто ты и откуда ты пришёл? У каждого на Улице есть история и прошлое, с которым он пытается жить. Каково твоё?

РЕЙТИНГ СЕМЬИ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	**Корпоративные руководители**
2	**Корпоративные менеджеры**
3	**Корпоративные техники**
4	**Стая номадов**
5	**Пиратский флот**
6	**Семейная банда**
7	**Криминальные лорды**
8	**Беднота Боевой зоны**
9	**Городские бездомные**
10	**Семья из аркологии**

Перейди к ***РОДИТЕЛИ***.

РОДИТЕЛИ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1-6	Оба родителя живы. Перейди к ***СТАТУС СЕМЬИ***.
7-10	Что-то случилось с одним или обоими родителями. Перейди к ***ЧТО-ТО ПРОИЗОШЛО С ТВОИМИ РОДИТЕЛЯМИ***.

ЧТО-ТО ПРОИЗОШЛО С ТВОИМИ РОДИТЕЛЯМИ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Твои родители погибли во время войны.
2	Твои родители погибли в результате несчастного случая.
3	Твои родители были убиты.
4	Твои родители получили амнезию и не помнят тебя.
5	Ты никогда не знал своих родителей.
6	Твои родители скрываются, чтобы защитить тебя.
7	Ты был оставлен на попечение родственникам.
8	Ты вырос на улице и у тебя никогда не было родителей.
9	Твои родители отказались от тебя.
10	Твои родители продали тебя за деньги

Перейди к ***СТАТУС СЕМЬИ***.

СТАТУС СЕМЬИ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1-6	Семья в опасном положении, и ты рискуешь потерять всё (если ты не исправишь ситуацию). Перейти к ***СЕМЕЙНАЯ ТРАГЕДИЯ***.
7-10	Семья в порядке, даже если родители пропали или кто-то из них мёртв.Перейди к ***ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО***.

СЕМЕЙНАЯ ТРАГЕДИЯ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Семья потеряла всё из-за предательства.
2	Семья потеряла всё из-за плохого менеджмента.
3	Семья в изгнании или иным образом изгнана из своего первоначального дома / нации / корпорации.
4	Семья в тюрьме, и сбежал только ты.
5	Семья исчезла. Ты остался один.
6	Семья была убита по заказу, и ты единственный выживший.
7	Семья вовлечена в давний заговор, организацию или ассоциации, такую как преступная или революционная группа.
8	Твоя семья была рассеяна по ветру из-за несчастья.
9	Твоя семья проклята наследственной враждой, которая длится в течение нескольких поколений.
10	Ты являешься наследником семейного долга. Ты должен выплатить этот долг, прежде чем идти дальше по своей жизни.

Перейди к ***ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО***.

ПРОВЕДЁННОЕ ДЕТСТВО

Ты провёл/провела свое детство:
Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Прошло на улице, без присмотра взрослых.
2	Прошло в безопасном корпоративном пригороде.
3	В стае номадов, переезжающих из города в город.
4	В разрушающемся, некогда высококлассном районе.
5	В защищенной корпоративной зоне в центре города.
6	В центре Боевой зоны.
7	В маленькой деревне или населённом пункте, в отдалении от города.
8	В большой аркологии.
9	В морской пиратской банде.
10	На корпоративной ферме или в исследовательском центре.

Перейди к ***БРАТЬЯ И СЁСТРЫ***.

БРАТЬЯ И СЁСТРЫ

У тебя может быть до 7 братьев / сестёр.
Соверши бросок 1D10:
1-7 - Значение равно числу твоих братьев и сестёр.
8-10 - Ты единственный ребёнок в семье.

Для каждого брата или сестры:

1) Брось 1D10. Чётное = **брат. Нечётное** = **сестра.**

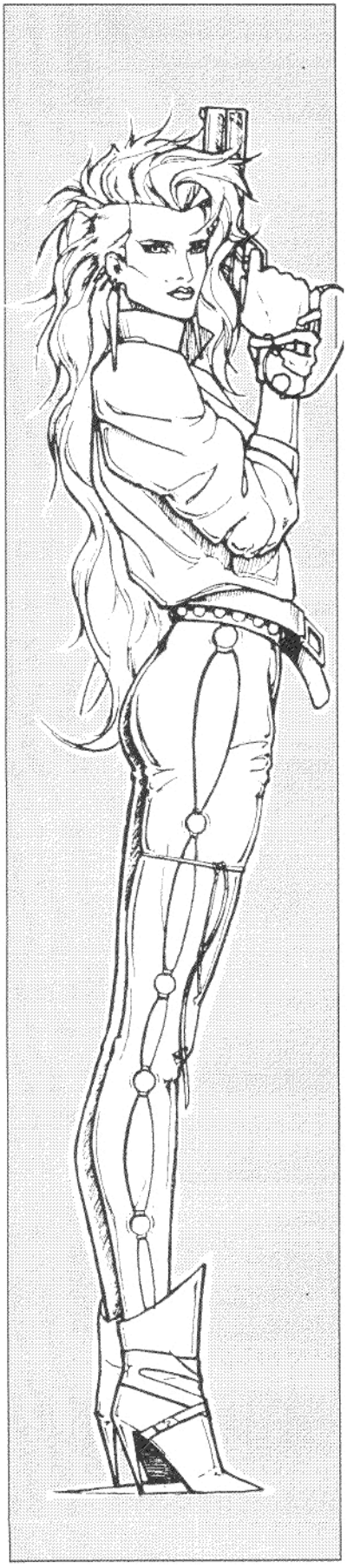
2) Соверши бросок 1D10 для определения возраста, по отношению к тебе:

1-5 = Старше тебя
6-9 = Младше тебя
10 = Близнец

3) Соверши бросок 1D10 или выбери их отношение к тебе:

1-2 = Недолюбливает тебя.
3-4 = Любит тебя.
5-6 = Нейтрален к тебе.
7-8 = Поклоняется тебе, ты его / её Герой.
9-10 = Ненавидит тебя.

Перейди к **МОТИВЫ**.



3) МОТИВЫ

Что ведёт тебя? Будешь ли ты поддерживать своих друзей или пойдешь за своим шансом? Что для тебя важней?

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Застенчивый и скрытный.
2	Мятежный, асоциальный, жестокий.
3	Высокомерный, гордый и равнодушный.
4	Угрюмый, безрассудный и упрямый.
5	Придирчивый, суетливый и нервный.
6	Решительный и серьёзный.
7	Бесхитростный простак.
8	Подлый обманщик.
9	Интеллектуальный и обособленный.
10	Дружелюбный и общительный

ТВОЙ САМЫЙ ЦЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Родитель.
2	Брат или сестра.
3	Возлюбленный.
4	Друг.
5	Ты сам.
6	Питомец.
7	Учитель или наставник.
8	Публичная фигура.
9	Личный Герой.
10	Никто.

ЧТО ТЫ ЦЕНИШЬ БОЛЬШЕ ВСЕГО?

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Деньги.
2	Честь.
3	Твое слово.
4	Честность.
5	Знания.
6	Месть.
7	Любовь.
8	Власть.
9	Хорошо проводить время.
10	Дружба.

ТВОЁ САММОЕ ЦЕННОЕ УВЛЕЧЕНИЕ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Оружие.
2	Инструменты.
3	Элементы одежды.
4	Фотографии.
5	Книги и дневники.
6	Звукозапись.
7	Музыкальные инструменты.
8	Ювелирные изделия.
9	Игрушки
10	Прописное письмо.

ЧТО ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ ПО ОТНОШЕНИЮ К БОЛЬШИНСТВУ ЛЮДЕЙ?

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Нейтрален.
2	Мне нравятся почти все.
3	Я ненавижу почти всех.
4	Люди - это инструменты. Использую их для своих собственных целей и выбрасываю.
5	Каждая личность - это ценная индивидуальность.
6	Люди - препятствия, которые нужно уничтожить, если они встанут на моём пути.
7	Люди не заслуживают доверия.
8	Независим ни от кого.
9	Стереть их всех и отдать место тараканам.
10	Люди прекрасны.

ПЕРЕЙДИ К ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ

4) ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ

Ты знаешь, откуда ты пришёл и как ты выглядишь. Теперь давай посмотрим на основные события, которые сделали тебя тем, кто ты есть. Соверши бросок 2D6 + 16, чтобы определить возраст твоего персонажа, или выбери любой возраст - от 16 лет или старше. За каждый год жизни твоего персонажа, после 16 года, брось 1D10, проверь приведённую ниже таблицу и перейди к указанному разделу Жизненного пути. То, что произойдёт там, является главным событием, которое определило жизнь твоего персонажа в этом году. Когда ты закончишь, возвращайся сюда и соверши броски за главное событие следующего года.

1 - 3	**Большие проблемы, большие победы.**
4 - 6	**Друзья и враги.**
7 - 8	**Романтическое увлечение.**
9 - 10	**Ничего не случилось в этом году.**

4(а) Большие проблемы, большие победы

Жизнь на Грани означает большой риск. В этом году ты рискнул. Всё получилось или ты оказался на улице? Соверши бросок 1D10. На чётном броске ты получишь многое. При нечётном броске ты получил удар от судьбы.

БЕДСТВИЯ!
Соверши бросок 1D10.

1. **Финансовые потери или долги**: Соверши бросок 1D10 x 100. Столько ты потерял в евродолларах (ED / ЕВ). Если ты не сможешь расплатиться сейчас, у тебя появится долг, чтобы заплатить, наличными или кровью.

2. **Лишение свободы**: Ты был в тюрьме или, возможно, был заложником (на твой выбор). Соверши бросок 1D10 за срок лишения свободы в месяцах.

3. **Болезнь или зависимость**: У тебя развилась болезнь или наркотическая зависимость. В результате теряешь 1 пункт (*РЕФ*) Рефлексов навсегда.

4. **Предательство**: Тебя каким-то образом нанесли удар в спину. Соверши бросок 1D10. 1-3, тебя шантажируют. 4-7, секрет был раскрыт. 8-10, ты был предан близким другом в романе или карьере (на твой выбор).

5. **Авария**: Ты попал в какую-то ужасную аварию. Соверши бросок 1D10. 1-4, ты ужасно изуродован и должны вычесть -5 из твоей (*ПРВЛ*) Привлекательности. 5-6, ты был госпитализирован на 1D10 месяцев в этом году. 7-8, ты потерял 1D10 месяцев памяти из этого года. 9-10, ты постоянно переживаешь кошмары (8 из 10 шансов каждую ночь) об аварии и просыпаешься с криками.

6. **Возлюбленный, друг или родственник был убит**: ты потерял кого-то, о ком ты действительно заботились. 1-5, он умер случайно. 6-8, он был убит неизвестными лицами. 9-10, он был убит, и ты знаешь, кто это сделал. Тебе просто нужны доказательства.

7. **Ложное обвинение**: Тебя подставили. Соверши бросок 1D10. 1-3, обвинение в краже. 4-5, это трусость. 6-8, это убийство. 9, это изнасилование. 10, это ложь или предательство.

8. **За тобой охотится Закон**: Тебя преследуют по закону за преступления, которые ты мог совершить, а мог и не совершать (на твой выбор). Соверши бросок 1D10. 1-3, только пара местных полицейских разыскивают тебя. 4-6, это все местные силы. 7-8, это Полиция Штата или Военная Полиция. 9-10, это ФБР или эквивалентные национальные полицейские силы.

9. **За тобой охотится Корпорация)**: ты разозлил какого-то корпоративного босса. Соверши бросок 1D10. 1-3, это небольшая местная фирма. 4-6, это большая Корпорация с офисами по всему штату. 7-8, это большая национальная Корпорация с агентами в крупных городах страны. 9-10; это огромная многонациональнаяармия, ниндзя и шпионы повсюду.

10. **Психологическая или физиологическая недееспособность**: Ты испытал какой-то тип психологическое или физиологическое повреждения. Соверши бросок 1D10. 1-3, это какой-то тип нервного расстройства, вероятно, из-за биочумы - потеря 1 пункта (*РЕФ*) Рефлексов. 4-7, это какая-то психическая проблема. Ты страдаешь приступами тревоги и фобиями. Ты теряешь 1 пункт от твоей (*КРУТ*) Крутости. 8-10, это серьёзный психоз. Ты слышишь голоса, они жестоки, иррациональны, депрессивны. Ты теряешь 1 пункт твоей Крутости и 1 пункт Рефлексов.

Перейди к ***ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ С ЭТИМ?***

ТЕБЕ ПОВЕЗЛО
Соверши бросок 1D10.

1. **Завел Влиятельный контакт в городской администрации**: Соверши бросок 1D10. 1-4, он находится в отделении полиции 5-7, он находится в окружной прокуратуре. 8-10, он в мэрии.

2. **Финансовая неожиданность**: Соверши бросок 1D10 x 100 за сумму в евродолларах.

3. **Сверхприбыль на работе или сделке!**: Соверши бросок 1D10 x 100 за сумму в евродолларах.

4.**Находишь Сэнсэя (учителя)**: Начни с +2, или добавьте +1 к навыку боевых искусств (на твой выбор).

5. **Находишь Учителя**: добавь +1 к любому навыку на основе Интеллекта или приобрети новый навык на основе Интеллекта с +2.

6. **Влиятельный Корпоративный Руководитель** должен тебе одну услугу.

7. **Местная стая номадов подружилась с тобой**: Ты можешь обратиться к ним за одной услугой в месяц, что эквивалентно Особой способности - Семья +2.

8. **Завёл друга в полицейских силах**: Ты можешь использовать его для получения внутренней информации с уровнем +2 к навыку Знание улиц в любой ситуации, связанной с полицией.

9. **Ты нравишься местной банде бустеров**: Кто знает почему именно Эти бустеры, верно? Ты можешь попросить их об 1 услуге в месяц, что эквивалентно Особой способности - Семья +2. Но не стоит требовать.

10. **Находишь Боевого Наставника**: Добавь +1 к любому оружейному навыку, за исключением Боевые искусства или Драка, или приобрети новый боевой навык с +2.

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.***

ЧТО ТЫ БУДЕШЬ ДЕЛАТЬ С ЭТИМ?

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1-2. Очистишь своё имя.

3-4. Продолжишь жить и постараешься забыть это.

5-6. Выследишь ответственных и заставишь их заплатить!

7-8. Получишь то, что по праву принадлежит тебе.

9-10. Спасёшь, если возможно, кого-либо ещё, кто вовлечен в эту ситуацию.

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***.

4(b) ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

Жизнь на грани означает, что ты не бросаешь дела на полпути. Твои друзья крепки, а твои враги беспощадны. Если ты здесь, это потому, что твоя общественная жизнь в этом году сильно изменилась (в худшую ли сторону?). Соверши бросок 1D10. На 1-5, ты заводишь друга. 6-10, ты заводишь врага.

ЗАВЕСТИ ВРАГА

Ты получаешь врага в чьём-то лице. Враги - это образ жизни в Киберпанке, так что не про- пускай этот шаг. Для каждого врага, соверши бросок 1D10 или выбери пол.

ЧЁТНОЕ = Мужчина

НЕЧЁТНОЕ = Женский

Этот враг это...

(Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

1	**Бывший друг**
2	**Бывший любовник**
3	**Родственник**
4	**Враг детства**
5	**Человек, работающий на тебя**
6	**Человек, на которого ты работаешь**
7	**Партнёр или сотрудник**
8	**Член банды бустеров**
9	**Корпоративный руководитель**
10	**Правительственный чиновник**

Перейди к ***ПРИЧИНА***

ПРИЧИНА

Эта вражда началась, когда один из вас... (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

1	Когда один потерял лицо или статус из-за другого.
2	Вызвана утратой любовника, друга или родственника.
3	Вызвана значительным оскорблением.
4	Обвинён в трусости или другом личном недостатке.
5	Привёл к инвалидности (Соверши бросок 1D6, 1-2 = потеря зрение, 3-4 = потеря руки, 5-6 = глубокие шрамы).
6	Дезертировал или бросил другого.
7	Отказался от предложения работы или романтической связи от другого.
8	Вы просто недолюбливаете друг друга.
9	Были конкурентами в романтических отношениях.
10	Сорвал план другого.

Перейди к ***КТО ЗАЧИНЩИК?***

КТО ЗАЧИНЩИК?

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1-4	Он ненавидит тебя.
5-7	Ты ненавидишь его.
8-10	Чувства взаимны.

Перейди к ***ЧТО ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ ДЕЛАТЬ ВСВЯЗИ С ЭТИМ?***

ЧТО ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ С ЭТИМ ДЕЛАТЬ?

Если бы вы встретились лицом к лицу, пострадавший, скорее всего, был бы... (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

1-2	Впал в жесточайшую, убийственную ярость и оторвал бы ему лицо!
3-4	Избежал подонка.
5-6	Нанёс бы ему удар в спину.
7-8	Игнорировал подонка.
9-10	Нагрубил бы ему.

Перейди к ***ЧТО ОН МОЖЕТ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ТЕБЕ?***

ЧТО ОН МОЖЕТ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ТЕБЕ?

Какие силы твой враг может выложить на стол, чтобы остановить тебя? (Соверши бросок 1D10 или выбери одно):

1-3	Просто он сам.
4-5	Он сам и несколько его друзей.
6-7	Целую банду.
8	Маленькую. Корпорацию.
9	Большую Корпорацию.
10	Целое Государственное агентство

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***.

ЗАВЕСТИ ДРУГА

Тебе повезло, и у тебя появился новый друг (редкий случай в мире Киберпанка). Для каждого нового друга соверши бросок 1D10 или выбери:

ЧЁТНОЕ = Мужчина

НЕЧЁТНОЕ = Женщина

Соверши бросок 1D10 или выбери твои отношения с этим другом:

1	Для тебя, как старший брат / сестра.
2	Для тебя, как младший брат / сестра.
3	Учитель или наставник.
4	Партнёр или сотрудник.
5	Старая любовь (Выбери одного).
6	Старый враг (Выбери одного).
7	Как приёмный родитель для тебя.
8	Родственник.
9	Воссоединились со старым другом детства.
10	Объединились по общему интересу.

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫМ СОБЫТИЯМ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***.

Кто этот персонаж? Перейди в раздел Персональный стиль (стр. 34) и Мотивы (стр. 36) и соверши несколько бросков, чтобы выяснить, на кого похож твой друг или враг.

4(c) РОМАНТИЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

В жизни есть нечто большее, чем просто сражения и неудачи. Романтика также является частью жизни на Грани. Если ты здесь, у тебя произошло какое-то романтическое событие, в качестве твоего главного события в этом году. Для начала узнай, КАК ЭТО ПРОИЗОШЛО, дальше:

КАК ЭТО ПРОИЗОШЛО

Соверши бросок 1D10, что бы перейти в раздел:

1-4	Счастливый роман Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***.
5	***ТРАГИЧЕСКАЯ ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ***
6-7	***ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ С ПРОБЛЕМАМИ***
8-10	Интрижки и Горячие Свидания (Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***).

ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ С ПРОБЛЕМАМИ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Друзья / семья твоего Возлюбленного ненавидят тебя.
2	Друзья / семья твоего Возлюбленного будут использовать любые средства, чтобы избавиться от тебя.
3	Твои друзья / семья ненавидят твоего Возлюбленного.
4	У одного из вас есть романтический конкурент
5	Вы разошлись по разным путям.
6	Вы постоянно ругаетесь.
7	Вы из конкурирующих профессий.
8	Один из вас безумно ревнив.
9	Один из вас “С кем-то спутался”.
10	У вас конфликтующие истории и семьи.

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***

ТРАГИЧЕСКАЯ ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ

Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Возлюбленный погиб в результате несчастного случая.
2	Возлюбленный загадочно исчез.
3	Этого так и не произошло.
4	Между вами встала личная цель или кровная месть.
5	Возлюбленный похищен.
6	Возлюбленный сошел с ума.
7	Возлюбленный покончил жизнь самоубийством.
8	Возлюбленный убит в бою.
9	Соперник выбил тебя из игры.
10	Возлюбленный заключен в тюрьму или в изгнании.

Перейди к ***ВЗАИМНЫЕ ЧУВТСВА***

ВЗАИМНЫЕ ЧУВСТВА

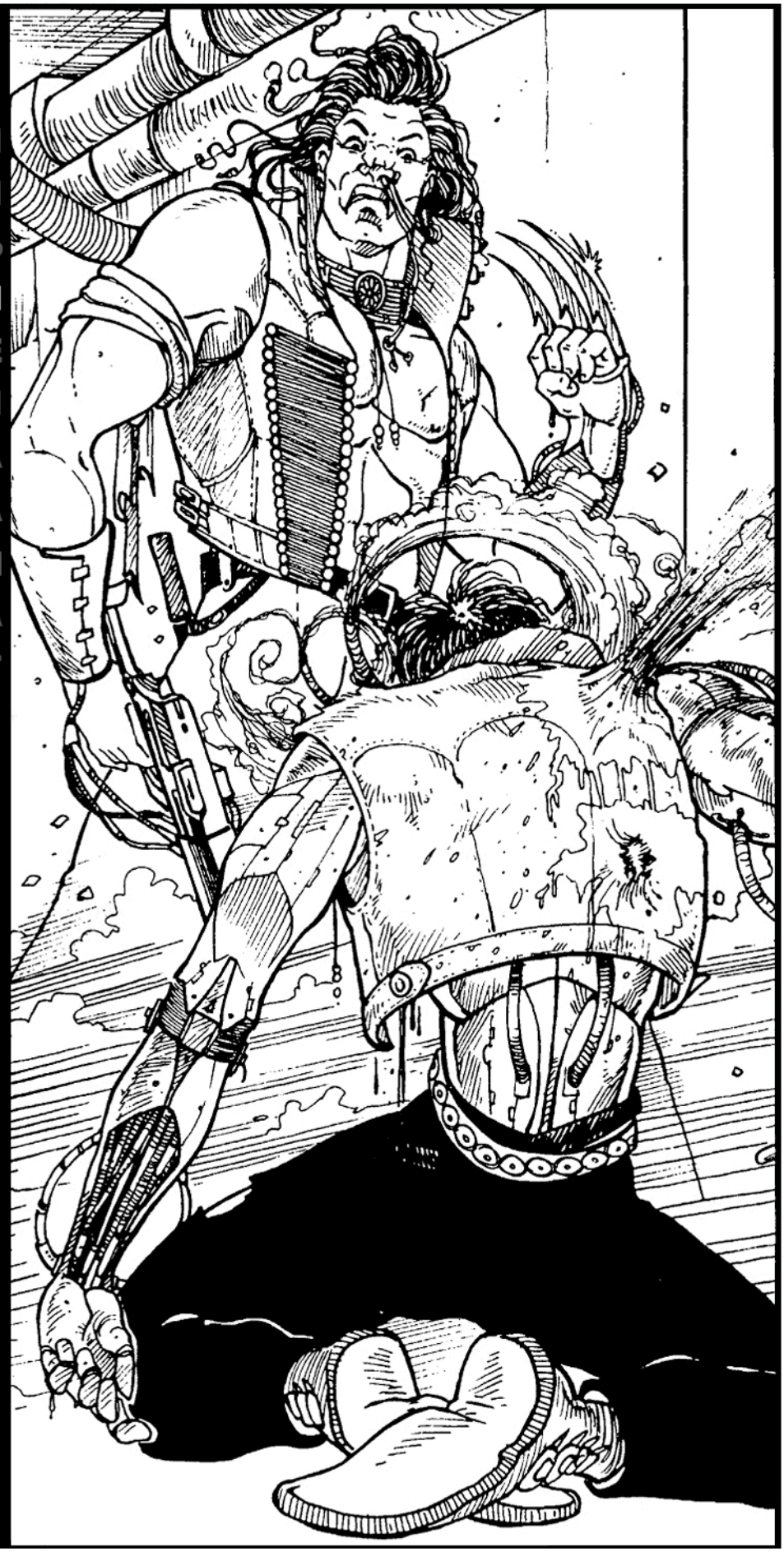
Соверши бросок 1D10 или выбери одно:

1	Он до сих пор любит тебя.
2	Ты до сих пор любишь его.
3	Вы до сих пор любите друг друга.
4	Ты ненавидишь его.
5	Он ненавидит тебя.
6	Вы ненавидите друг друга.
7	Вы друзья.
8	Никаких чувств, в любом случае все кончено.
9	Он тебе нравятся, он тебя ненавидят.
10	Ты ему нравишься, ты его ненавидишь.

Вернись к ***ЖИЗНЕННЫЕ СОБЫТИЯ И СОВЕРШИ БРОСКИ ЗА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД***

Стоило ли это той боли? Перейди к разделу Персональный Стиль (стр. 34), а так-же МОТИВЫ (стр. 36) и соверши несколько бросков, чтобы узнать, каким был твой Возлюбленный, и будете ли вы продолжать отношения, если он/она вернётся в твою жизнь. Потому что с твоей удачей это может произойти.

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



"Ты говоришь, что делал это раньше?"
Тишина. Затем, "Да".
Долгая пауза. Щелк. Лязг. Щелк.
"Ты уверен?"
"Да".
Долгая пауза... Щелк. Вжик. Щелк. "Оу... Айс?"
"Риппер, заткнись, пока я не перерезал провод и не уничтожил половину города в результате термоядерной аварии".
"Оу... Ладно". Щелк. Вжик. Лязг.

РАЗДЕЛ
4 РАБОТАЕМ

Проверка Навыков

Большую часть времени твой персонаж может делать самые обычные вещи без затруднений: гулять, разговаривать, употреблять банку "Белкового Пищевого Комплекса 35" не подавившись. Но некоторые вещи потребуют от персонажа Проверки Навыка, чтобы понять, сможет ли он на самом деле совершить то, что задумывал.

Определение Сложности

Каждое задание оценивается рефери от Легко до Почти невозможно. Каждый уровень рейтинга имеет соответствующее числовое значение, называемое сложностью.

СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧИ

Легко	**10+**
Средне	**15+**
Сложно	**20+**
Очень Сложно	**25+**
Почти Невозможно	**30+**

Сделай твой лучший выстрел

При Проверке навыка сначала определи, какая из твоих Характеристик является наиболее подходящей для выполнения действия. Например, если ты пытаешься встать с ног на голову, лучше использовать Рефлексы. Если бы ты расшифровывал код, Интеллект подошёл бы более всего.

Далее, если у тебя есть какой-либо Навык, имеющий непосредственное отношение к задаче, прибавь этот навык к характеристике. Ты можешь применять только один навык к задаче единовременно. Тема Навыки (и то, как ты их получаешь) описана на страницах с 42 по 54, но сейчас мы просто ознакомимся с общей концепцией задач.

И так, соверши бросок 1D10 и сложите общую сумму броска кубика, твоей Характеристики и выбранного Навыка. Сравни получившуюся сумму с уровнем сложности задачи (которую определил Рефери). **Если твой результат равен или превышает её, ты добился успеха. При более низком значении, ты потерпел неудачу.**

Такой пример: Джонни Сильверхэнд должен проникнуть в запертую комнату, задача, которая, как считает Рефери, требует некоторой сноровки. Таким образом, он имеет уровень сложности 15. Наиболее подходящая Характеристика Джонни - Технические Навыки, потому что это Задача, требующая манипуляций с механическим объектом. Джонни, как техник, не очень (его Технические Навыки всего +3, этого достаточно, чтобы починить гитарные струны и подключить усилитель). Но Джонни также взял Взлом Замков +3 в качестве одного из своих раннее изученных навыков. Это даёт ему Сумму Навыка 6. Джонни нужно будет выбросить как минимум 9, чтобы взломать этот замок.

КАК ДОЛГО ЭТО ДЛИТСЯ?

Некоторые примеры продолжительности:

Ремонт простого электронного устройства	5 мин.
Починка сложного электронного устройства	20 мин.
Починка оружия	5 мин.
Починка лазера, шокера или мазера	10 мин.
Починка шины	5-6 мин.
Починка двигателя	10-20 мин.
Восстановление двигателя	2 дня
Высматривание скрытых объектов	2-5 мин.
Вскрыть простой механический замок	1-2 мин.
Вскрыть сложный механический замок	5-10 мин.
Вскрыть простой электронный замок	3-4 мин.
Вскрыть сложный электронный замок	5-10 мин.
Поиск в базе данных	5-20 мин.
Сконструировать "Кибердеку"	1-3 дня
Замаскироваться	3 мин.

ЧУВСТВУЕШЬ УДАЧУ, ПАНК?

Помни, ты можешь использовать пункты своей Характеристики Удача, чтобы "увеличить" значения совершенных бросков. Для этого ты можешь использовать любое количество или сразу все свои пункты Удачи, вплоть до полной суммы за игровую сессию. Объяви о своём намерении использовать пункты Удачи, прежде чем совершишь бросок.

Модификаторы сложности

Сложный ремонт	+2
Очень Сложный Ремонт	+4
"Это никто никогда раньше не совершал"	+6
Нет нужных запчастей	+2
Нет нужных инструментов	+3
Незнакомые Инструменты, Оружие или Транспорт	+4
Стресс	+3
Под Атакой	+3 / +4
Ранен	+2 / +6
Пьян, под Наркотиками или Устал	+4
Агрессивная Среда	+4
Очень Агрессивная Среда	+6
Мало инструкций для задачи	+2
Все остальные персонажи "отстреливаются", пока ты пытаешься выполнить задачу	+3
Никогда раньше не выполнял эту задачу	+1
Сложная акробатика	+3
Очень сложная акробатика	+4
Невероятная акробатика	+5
Информация сокрыта, засекречена или непонятна	+3
Хорошо скрытый ключ, секретная дверь, панель и т.д.	+3
Сложная программа	+3
Очень сложная программа	+5
Сложный замок	+3
Очень сложный замок	+5
Цель на стороже или поднята тревога	+3
Ярко освещенная территория	+3
Недостаточное освещение	+3
Во тьме	+4
Попытка совершить скрытное действие под наблюдением	+4

Противопоставляющие Задачи

Если ты совершаешь попытку действия против другого игрового персонажа, как противопоставляющий игрок суммируй свои наи- более применимые Характеристики, Навыки и бросок 1D10. При равном или более высоком результате защищающийся игрок выигрывает.

Модификаторы сложности

Модификаторы сложности - это значения, которые добавляются к сложности задачи, отражая неблагоприятные условия или дополнительные проблемы. Модификаторы работают лучше всего, когда вы имеете дело с очень щекотливыми или требовательными ситуациями, когда встают вопросы жизни и смерти. В это время игроки хотят получить все преимущества, которые они могут получить, и простое решение, такое как, - "Эта задача Очень сложная", создаст больше сложностей, чем стоит. В эти моменты ты, вероятно, захочешь прояснить шаги задачи, создав Сложность с помощью добавления модификаторов. Кроме того, модификаторы позволяют тебе, как ГМу, определить относительную сложность выполнения каких-либо действий и влияние преобладающих условий.

Даже лучшие из нас иногда спотыкаются. Даже ты.
- Руководство

Автоматическая неудача, критический успех

При совершении броска 1D10 с результатом равным 1, ты провалил свой бросок, соверши дополнительный бросок 1D10 и проверь результат в **Таблице сбоев** (стр. 43), чтобы увидеть, что произойдёт (если что-то произойдёт).

При совершении броска 1D10, с результатом равным 10 ты получаешь критический успех. Брось дополнительный 1D10 и добавь к своему первоначальному броску. Это значит, что тебе повезло, и ты сделал то, что невозможно нормально сделать в Аду.

Навыки

Навыки используются для повышения твоей способности выполнять определённые задачи. Они представляют собой то, чему ты уделил определённое время, чтобы изучить и, возможно, освоить (в отличие от твоих Характеристик, которые указывают только на базовую, естественную, способность что-то делать). Например, если бы у тебя были очень хорошие Рефлексы, ты, вероятно, очень легко освоил бы управление автомобилем. Но ты не знаешь, как водить машину, пока не освоишь навык Вождение. Каждый навык так или иначе связан с одной из твоих основных Характеристик. Например, навык Пистолеты всегда связан с Характеристикой Рефлексы. Навыки всегда оцениваются от 0 до 10, где 1 - это уровень знаний новичка, а 10 - уровень способностей мастера. Навыки описаны на стр. 46-53, вместе со всеми соответствующими примечаниями и объяснениями. Кроме того, игроки могут предлагать свои собственные навыки (смотри **Изобретение Новых Навыков** стр. 54).

ТАБЛИЦА СБОЕВ

ОБЛАСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА
РЕФЛЕКСЫ (Бой)	**1-4**. Не сумел. Ты просто облажался. **5**. Ты роняешь своё оружие. **6**. Оружие разряжается (сделай бросок на Надёжность для не автоматического оружия), или наносит какой-то вред. **7**. Оружие заклинило (сделай бросок на надежность для не автоматического оружия), или опрокинуло тебя на землю на один раунд. **8**. Ты умудрился ранить себя. Соверши бросок чтобы определить куда. **9-10**. Ты умудрился ранить участника своей группы.
РЕФЛЕКСЫ (Атлетика)	**1-4**. Не сумел. Ты просто запнулся и выставил себя идиотом. **5-7**. Ты с треском провалился. Получи 1 пункт незначительного урона (растяжение, падение, оступился), а также сделай Спасбросок против оглушения. **8-10**. Ты терпишь ужасную неудачу. Если задействовано тело, нанесите 1D6 урона от падения или перенапряжения мышц. Также соверши Спас-бросок против оглушения с отрицательным модификатором -1.
ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ (Ремонт или создание)	**1-4**. Не сумел. Ты просто не можешь соединить это вместе. **5-7**. Ты не только терпишь неудачу, ты делаешь ещё хуже! Ты роняешь инструменты, с которыми работал, или теряешь контроль, и ещё больше повреждаешь то, с чем работал. Подними сложность на 5 пунктов и попробуй снова. **8-10**. Вау. Ты вовсе взорвал это! Ты повредил устройство или создание без возможности восстановления. Купи новое.
ЭМПАТИЯ (Понимание, Быстрый разговор, Соблазнение)	**1-4**. Не сумел. Они просто не купятся. **5-6**. Слишком много для твоих человеческих навыков. Ты не только не убедил их, ты оставляешь их совершенно холодными (-4 для следующего броска на Эмпатию) к любым другим предложениям, которые у тебя могут быть. **7-10**. Вау! Ты провалил это по-королевски. Ты не только не убедили их, но теперь они действительно яростно выступают против всего, что ты хочешь сделать. Соверши бросок 1D10. При результате 1-4, они на самом деле пытаются причинить тебе физический вред.
ИНТЕЛЛЕКТ (Вычисления, Наблюдательность, улавливание сути)	**1-4**. Не сумел. Ты просто не знаешь, как это сделать. Ты не знаешь, что происходит. Ты продолжаешь не замечать значительные проблемы. **5-7**. Ты ничего не знаешь о том, что происходит, и понятия не имеешь, как с этим что-то сделать. Сделай проверку Понимания с модификатором -2, чтобы увидеть, замечает ли кто-нибудь ещё, насколько ты тупой. **8-10**. Вау, ты не замечаешь. Ты не только не знаешь, что происходит, но и все знают, насколько ты невежественен.

Важное замечание:
Необходимо, чтобы одним из Профессиональных навыков твоего персонажа была Особая способность его или её класса (стр. 46).
Эти навыки являются уникальными для класса и отражают способности и ресурсы, которыми обладает только этот конкретный класс. Примерами являются Копы, которым позволяется использовать Авторитет и полномочия Закона, или Харизматическое лидерство, которое позволяет Рокербою убедить толпу расслабиться и устроить вечеринку, или воспрянуть и бунтовать. Количество баллов, которые ты вкладываешь в свою Особую способность (до 10, но не больше), отражает твою позицию в выбранной тобой области, и развитие твоих уникальных профессиональных навыков. По этой причине твоя Особая способность также определяет, с каким количеством денег ты должен начинать (стр. 58).

Очевидно, что при распределении этих Очков профессии будет довольно заманчиво сделать себя богатой Суперзвездой, но помни, что Рокербой с большим количеством Харизматического Лидерства, но без навыка Выступление, вскоре обнаружит, что может стать весьма непривлекательным. Они могут любить тебя, но они заплатили 60 фунтов за эти билеты, так что тебе лучше быть потрясающим.

"Мне очень хочется думать, что я могу обойтись сверкающей улыбкой и кулаками полным чипов. Но если ты собираешься играть рок-н-ролл, ты должен знать, как выжать каждую каплю боли из своего инструмента. И это требует умения, чумба. Не чипов..."

- Джонни Сильверхэнд

Начальные навыки

Существует два типа начальных Навыков: группы Профессфиональных Навыков и Приобретаемых Навыков.

Профессиональные навыки - это группа навыков, которую твой персонаж знает как часть себя или его профессии. Это основы: Рокербои знают, как играть на инструментах, Соло умеют стрелять из оружия и т.д. **Начальный персонаж получает 40 Очков профессии, чтобы распределить их по 10 Профессиональным навыкам. Он не может использовать эти очки для своих Приобретаемых навыков, хотя он может использовать будущие Очки Улучшения чтобы улучшить Профессиональные навыки (стр. 44) в любое более позднее время. Ему не обязательно вкладывать очки во все его Профессиональные навыки (но хорошая ли это идея - ты никогда не узнаешь).**

Пример:
Рокербой, Джонни Сильверхэнд начинал со следующим набором:

Харизматическое лидерство . . . . . +6
Наблюдательность . . . . . +3
Выступление . . . . . +5
Стиль . . . . . +4
Сочинение . . . . . +4
Драка . . . . . +2
Игра на инструментах . . . . . +5
Знание улиц . . . . . +3
Убеждение . . . . . +5
Соблазнение . . . . . +3

ВСЕГО 40

СОЗДАНИЕ НОВЫХ РОЛЕЙ ПЕРСОНАЖАМ

Выбери любые девять навыков (не Особую способность), чтобы назначить твои профессиональные навыки. Это должны быть навыки, которые напрямую связаны с тем, как персонаж зарабатывает на жизнь - Рокербой, например, не владел бы Мозговой Хирургией как Профессиональным навыком. Теперь выбери или создай Особую способность с помощью твоего ГМа. Раздели 40 Очков профессии между этими десятью Профессиональными навыками.

МОДЕЛЬ / АКТРИССА
Позирование
Наблюдательность
Уход за собой
Гардероб и Стиль
Образование
Фотография и Кинофильм
Соблазнение
Убеждение
Выступление
Социальность

ПОЛИТИК
Харизматическое лидерство
Наблюдательность
Образование
Гардероб и Стиль
Сочинение
Убеждение
Ораторское Искусство
Социальность
История
Поиск Информации

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

СОЛО
1) ***Чувство боя***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Пистолеты
4) Драка или Боевые искусства)
5) Ближний бой
6) Оружейник
7) Винтовки
8) Атлетика
9) Пистолеты-Пулеметы
10) Скрытность

КОРПОРАТ
1) ***Ресурсы***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Понимание людей
4) Образование
5) Поиск библиотек
6) Социальность
7) Убеждение
8) Фондовый Рынок
9) Гардероб и стиль
10) Уход за собой

МЕДИА
1) ***Достоверность***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Сочинение
4) Образование
5) Убеждение
6) Понимание людей
7) Социальность
8) Знание улиц
9) Фотография и Кинофильм

НОМАД
1) ***Семья***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Выносливость
4) Ближний бой
5) Винтовки
6) Вождение
7) Базовые технологии
8) Выживание в Дикой Местности
9) Драка
10) Атлетика

ТЕХНИК
1) ***Импровизированный Ремонт***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Базовые технологии
4) Кибер-Технологии
5) Преподавание
6) Образование
7) Электроника
8, 9, 10) 3 любых ТЕХ Навыка (Вертолётная техника,Авиатехника, Оружейник, Электронная безопасность)

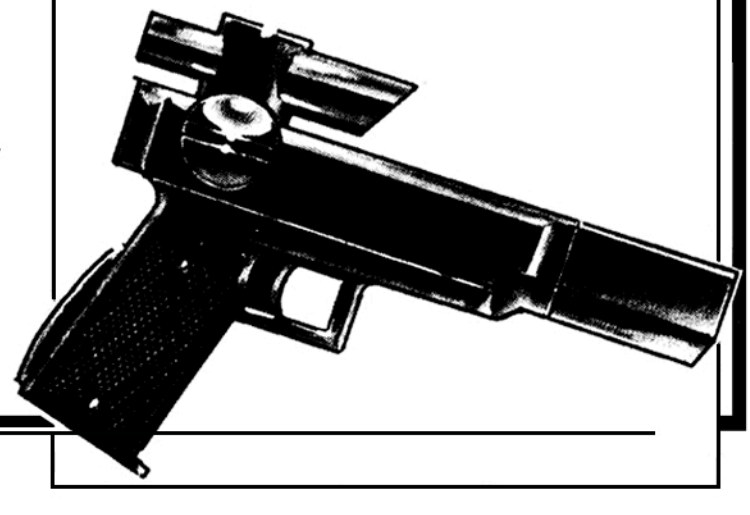
КОП
1) ***Авторитет***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Пистолеты
4) Понимание людей
5) Атлетика
6) Образование
7) Драка
8) Ближний Бой
9) Допрос
10) Знание улиц

РОКЕРБОЙ
1) ***Харизматическое Лидерство***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Выступление
4) Гардероб и Стиль
5) Сочинение
6) Драка
7) Игра на инструментах
8) Знание улиц
9) Убеждение и забалтывание)
10) Соблазнение

МЕДТЕХНИК
1) ***Медицинский Техник***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Базовые технологии
4) Диагностика болезней
5) Образование
6) Эксплуатация Криокамеры
7) Поиск Информации
8) Фармацевтика
9) Зоология
10) Понимание людей

ФИКСЕР
1) ***Уличный Делец***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Подделка
4) Пистолеты
5) Драка
6) Ближний бой
7) Взлом замков
8) Карманная кража
9) Запугивание
10) Убеждение

НЕТРАННЕР
1) ***Интерфейс***
2) Осведомлённость/ Наблюдательность
3) Базовые технологии
4) Образование
5) Системные знания
6) Кибер-Технологии
7) Конструирование “Кибердек”
8) Сочинение
9) Электроника
10) Программирование



СПИСОК ОСНОВНЫХ НАВЫКОВ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Авторитет (Коп) [ ]
Харизматическое лидерство (Рокербой) [ ]
Чувство боя (Соло) [ ]
Достоверность (Медиа) [ ]
Семья (Номад) [ ]
Интерфейс (Нетраннер) [ ]
Импровизированный Ремонт (Техник) [ ]
Медицинский техник (Медтехник) [ ]
Ресурсы (Корпоративный сотрудник) [ ]
Уличная сделка (Фиксер) [ ]

ПРВЛ

Уход за собой [ ]
Гардероб и Стиль [ ]

ТЕЛО

Выносливость [ ]
Силовая подготовка [ ]
Плавание [ ]

КРУТ/ХЛАД

Допрос [ ]
Запугивание [ ]
Ораторское искусство [ ]
Сопротивление пыткам/наркотикам [ ]
Знание улиц [ ]

ЭМП

Понимание людей [ ]
Интервью [ ]
Лидерство [ ]
Соблазнение [ ]
Социальность [ ]
Убеждение и забалтывание [ ]
Выступление [ ]

ИНТ

Учёт [ ]
Антропология [ ]
Осведомлённость/Наблюдательность [ ]
Биология [ ]
Ботаника [ ]
Химия [ ]
Сочинение [ ]
Диагностика болезней [ ]
Образование и общие знания [ ]
Эксперт [ ]
Азартные игры [ ]
Геология [ ]
Скрываться/ Избегать [ ]
История [ ]
Знание Языка (выберите один) [ ]
Поиск Информации [ ]
Математика [ ]
Физика [ ]
Программирование [ ]
Скрытное Наблюдение [ ]
Фондовый Рынок [ ]
Системные знания [ ]
Преподавание [ ]
Выживание в дикой местности [ ]
Зоология [ ]

РЕФ

Стрельба из лука [ ]
Атлетика [ ]
Драка [ ]
Танцы [ ]
Уклонение и Избегание [ ]
Вождение [ ]
Фехтование [ ]
Пистолеты [ ]
Тяжёлое вооружение [ ]
Боевые Искусства (Выберите типы) [ ]
Ближний бой [ ]
Мотоциклы [ ]
Управление тяжёлой техникой [ ]
Пилот (Вертолёты) [ ]
Пилот (Неподвижное Крыло) [ ]
Пилот (Дирижабль) [ ]
Пилот (Транспорт с Векст. тягой) [ ]
Винтовки [ ]
Скрытность [ ]
Пистолеты-Пулеметы [ ]

ТЕХ

Авиатехника [ ]
Технологии AV [ ]
Базовые технологии [ ]
Эксплуатация Криокамеры [ ]
Конструирование "Кибердек" [ ]
Кибер-Технологии [ ]
Подрывное дело [ ]
Маскировка [ ]
Электроника [ ]
Электронная безопасность [ ]
Первая помощь [ ]
Подделка [ ]
Вертолётная техника [ ]
Закрашивать или Рисовать [ ]
Фотография и Кинофильмы [ ]
Фармацевтика [ ]
Взлом замков [ ]
Карманная кража [ ]
Игра на инструментах [ ]
Оружейник [ ]

СОВЕТ

Сделайте ксерокопию этой страницы (все в порядке, мы разрешаем, пока это для личного использования). Это отличный лист для отслеживания навыков.

Приобретаемые Навыки

Приобретаемые навыки - это навыки, которым персонажа научила жизнь вокруг или его собственный опыт. Персонажи определяют свои начальные очки для этих навыков, суммируя свои СТАТы (*РЕФ*) Рефлексы и (*ИНТ*) Интеллект

Например: (REF) Рефлексы Джонни равны 9, а его Интеллект 7. Джонни имеет 16 очков, чтобы потратить их на получение Приобретаемых Навыков.

Очки Приобретаемых Навыков, не могут быть использованы для повышения Профес- сиональных Навыков твоего персонажа!

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Ниже приведены описания всех Навыков Киберпанка. Цифры в скобках рядом с названием Навыка являются Модификаторами сложности. Чтобы отразить сложность и трудозатраты в освоении навыка - количество Очки Улучшения, необходимых для повышения на один уровень, должно быть умножено на модификатор сложности. Детали см. стр. 54.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Эти навыки могут использоваться только определенными ролями персонажей, например, Харизматическое Лидерство может использоваться только Рокерами.

Авторитет (Копы) - способность запугивать или контролировать других используя твою позицию в качестве стража закона. Этот атрибут представляет собой способность Копа, используя силу закона и правительства, получить то, что он хочет. Копы могут использовать Авторитет для допроса подозреваемых, ареста правонарушителей и защиты невиновных. Опираясь на мощь Авторитета, Коп может арестовывать, задерживать, конфисковывать и выселять практически в любое место, если у него есть надлежащий арест или ордер на обыск, чтобы поддержать свою игру. Однако Авторитет хорош настолько, насколько и парень, держащий значок если полицейский не уверен в своих полномочиях, есть большая вероятность, что он будет прибит людьми, которым он пытается противостоять. Чем выше твой Авторитет, тем больше у тебя возможностей бороться с преступниками, особенно с бандитами и чиновниками на высоких должностях. Авторитет применяются к твоему СТАТу Крутость.

Харизматическое Лидерство (Рокербои) - эта способность позволяет Рокербою раскачивать толпы, равные уровню его способности в квадрате умноженному на 200. Эта способность (добавленная к твоей Характеристике Крутость) позволяет Рокербою контролировать, подстрекать и очаровывать большое количество людей собой или его Навыком Выступление. Находящуюся под контролем Рокербоя группу людей, легко убедить действовать согласно его предложениям, например, рокер мог убедить концертную толпу устроить беспорядки на улицах или атаковать сильно укрепленный полицейский заслон. Харизматическое лидерство будет работать только с группами из десяти и более человек, поскольку это, прежде всего, способность лидерства над толпой. Чем выше твоё харизматическое лидерство, тем большие толпы ты можешь контролировать! И тем более точны и сложны инструкции, которым ты можешь заставить их следовать. Например, лидерство уровня +3 может спровоцировать шумную толпу в ночном клубе. Уровень +5 или +6 может спровоцировать концертную толпу на то, чтобы погромить окрестности, если район не слишком далеко от зала. На уровне +9 и выше у тебя есть такая же месмерическая способность, как и у Адольфа Гитлера - ты можешь поднимать армии, начинать движения и уничтожать нации.

Чувство боя (Соло) - эта способность основана на постоянной тренировке и профессионализме Соло. Чувство боя позволяет Соло воспринимать опасность, замечать ловушки и обладать почти неземной способностью избегать ущерба. Твоё Чувство боя даёт тебе бонус, как к твоему Навыку Осведомлённость, так и к твоей Инициативе, равный уровню твоей способности Чувство боя.

Достоверность (Медиа) - Это способность заставить верить: твоих зрителей, полицию, важных и влиятель- ных людей. Это очень важно для того, чтобы твоя история была услышана и вызвала реакцию, а также для того, чтобы убедить людей рассказать тебе что-то, дать тебе информацию или узнать, какие события действительно происходят. Чем выше твоя Достоверность,тем больше людей ты сможешь убедить, и тем легче будет убедить высокопостав- ленные власти в правдивости твоей информации. С уровнем Достоверность +3 ты можешь убедить большинство людей в незначительных грязных сплетнях. С уровнем +5 или +6, ты можешь убедить местных чиновников в военных злодеяниях, тайных сделках и других вещах с первой полосы. На уров- не +9 ты можешь успешно разоблачить скандал с пропорциями Уотергейта или убедить президента Финансового совета "EuroMarket", что инопланетяне тайно влияют на мировых лидеров. Достоверность относится к твоей Характеристике Интеллект.

Семья (Номад) - Это способность привлекать ресурсы и помощь любого из членов большой, разрозненной племенной Семьи Номадов. Это может быть оружие деньги,информация или небольшая армия родствен- ников. Угроза отмщения Семьёй Номадов сама по себе может предотвратить намерение навредить Номаду. Чем выше твоя способность Семья, тем важнее ты для Семьи и тем больше помощи ты можешь получить. Если твой уровень способности Семья равен +2, ты можешь позвать несколько её участников, чтобы перевернуть город, например. Имея уровень +7 или +8, ты можешь принимать основные решения в Стае и возглавлять войска. При +10, ты можешь быть лидером своей Стаи. Способность Семья применяется к СТАТу Интеллект.

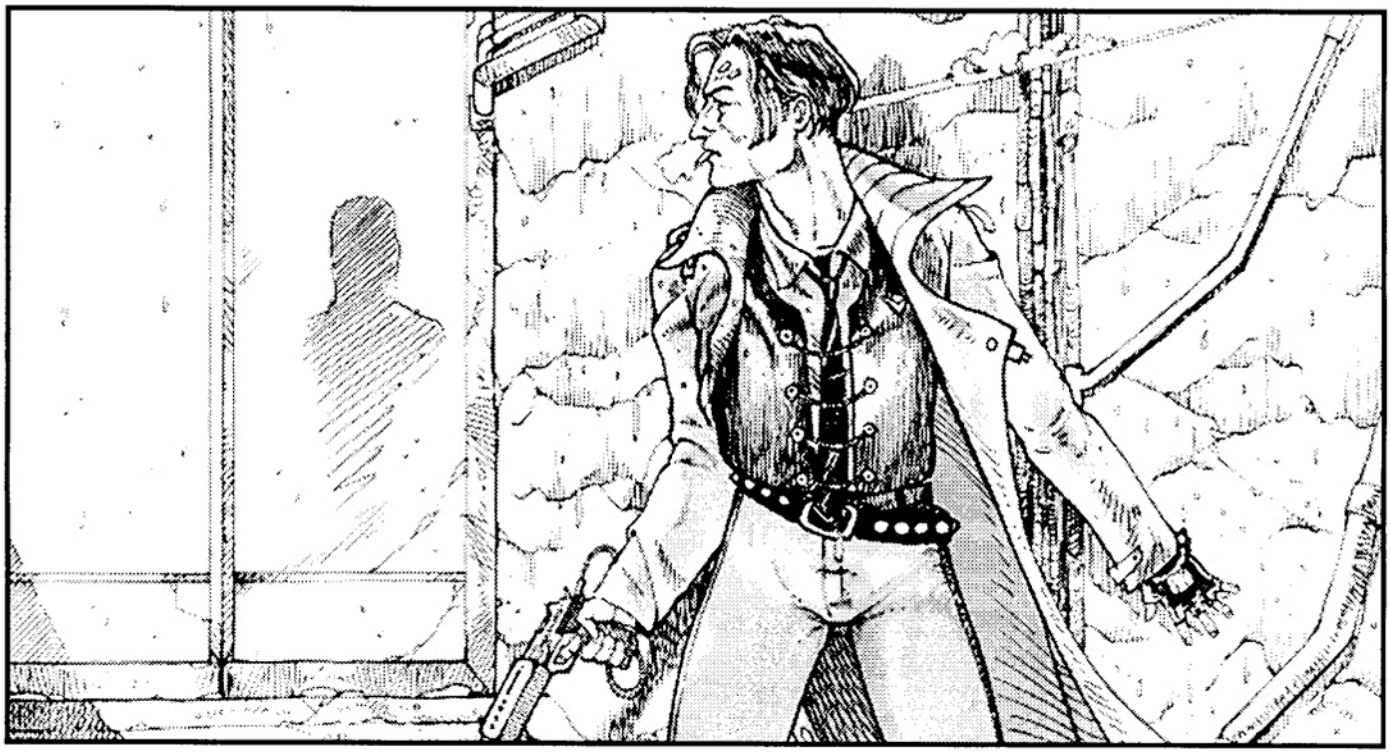
Интерфейс (Нетраннер) - Этот навык отражает способность Нетраннера манипулировать интерфейсными программами и является навыком, используемым при работе с такими функциями Меню, как Обнаружение удалённого подключения, Запуск программ- много обеспечения, Управление удалённым подключением, Связь на дальние расстояния, Загрузка, Создание и Удаление. Другие игроки могут войти в Сеть, но не могут использовать Меню.

Импровизированный Ремонт (Техник) - этот общий навык ремонта позволяет Технику временно восстанавливать или изменять что-либо на количество ходов равное 1D6 за уровень способности. Это не постоянный ремонт - по прошествии срока временно установленное решение ломается.

Медицинские Технологии (Медтехник) - это навык, используемый для выполнения крупных операций и медицин- ской реабилитации. Для более подробного описания этого навыка в действии см. **Trauma Team** (стр. 116).

Ресурсы (Корпорат) - эта способность отображает способность Корпоративного сотрудника распоряжаться ресурсами корпорации. Используется, как навык Убеждение, исходя из масштаба затрачиваемых ресурсов. Это могут быть телохранители, оружие, транспортные средства, здания, деньги и т.д. Очевидно, что чем более влиятелен Корпорта, тем больше ресурсов он может задействовать единовременно. Твой уровень способности Ресурсы точно определяет, сколько ты можешь запросить у корпорации, не превышая свои полномочия. Способность Ресурсы уровня +2 может дать тебе доступ к машине Компании. Способность +6 может позволить тебе использовать реактив- ный самолёт компании или нанять команду Соло из отдела корпоративной безопасности. Ресурсы уровня +9 предоставят тебе доступ практически ко всем уровням Корпорации, а также позволят реквизировать практически любой ресурс Компании. Твоя способность Ресурсы относится к твоему СТАТу Интеллект.

Уличный Делец (Фиксер) - способность справляться со скрытой информационной сетью. Со способностью Уличный Делец



Фиксер может разузнать слухи и информацию, найти пропавших людей или вещи, вывести сплетни на улицу, подобрать улики и выиграть крупные сделки. Чем выше твоя способность Уличный Делец, тем больше информации ты можешь собрать о происходящих вокруг тебя вещах, тем больше у тебя информаторов и тем более скрытой становится информация, которую ты можешь обнаружить. Уличный торговец уровня +3 может получить контракты на оружие, инструменты или мелкие незаконные операции. На уровне +5 ты можешь раскрыть секреты всех, кроме самых влиятельных криминальных семей. На уровне +9 ты являешься эквивалентом Криминального Лорда Мафии, причастным ко всем секретам, который есть на улицах. Уличный Делец применяется к твоей Характеристике Крутость.

НАВЫКИ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ

Уход за собой - это навык правильного ухода за собой, укладки волос и т.д. Чтобы максимально повысить свою физическую привлека- тельность. Использование этого навыка позволяет игрокам повысить свою Привлекательность и, следовательно, свои шансы на успешные отношения или проверки Убеждения. В целом, хорошо выглядящий человек имел бы уровень +2. Модель может иметь Уход за собой +5 или +6. С +8 или выше, ты можешь быть топ-моделью, кинозвездой или законодателем моды. Ты всегда "в центре внимания". И ты это знаешь.

Гардероб и стиль - это способность знать, какую одежду носить когда её носить сить когда её носить и как выглядеть круто даже в скафандре. С Гардеробом и Стилем +2 или лучше, ты хорошо выбираешь одежду со стоек в магазине. С +6 твои друзья спрашивают у тебя советы по гардеробу, и ты никогда не покупаешь ничего со стойки в магазине. С +8 или лучше, ты - один из тех редких людей, чей личный стиль влияет на основные тенденции моды.

НАВЫКИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Выносливость - это способность противостоять боли или невзгодам, особенно в течение длительных периодов времени, благодаря знанию лучших способов сохранения сил и энергии. Проверки на Выносливость будут проводиться, когда персонаж должен оставаться активным после длительного времени без еды, сна или воды.

Силовая Подготовка - использующий этот навык практиковал искусство сгибания прутьев, раздавлива- ния предметов, разрыва телефонных справочников и другие полезные приёмы. С уровнем +2 ты можешь раздавить жестяную банку, порвать тонкие книги пополам и согнуть тонкие прутья. При +8 ни одна телефонная книга не будет в безопасности, ты можешь согнуть тонкую арматуру и разломать застёгнутые наручники. Имея +10 ты можешь согнуть тюремные решётки, разорвать Библию Гутенберга и оставлять вмятины на крыльях автомобиля одним ударом.

Swimming - Плавание - Этот навык необходим для способности плавать (см. детали Атлетика).

НАВЫКИ КРУТОСТИ/ ХЛАДНОКРОВИЯ

Допрос - способность извлекать информацию из субъекта и раскрывать его секреты. Допрос +2 или лучше позволит тебе безо- шибочно определить, лжёт ли тебе твой партнёр. На уровне +5 ты являешься следователем профессионального уровня, что эквивалентно умелому детективу, который прожаривает подозреваемого. Майк Уоллес из "60 Minutes" имеет Допрос +9, что позволяет ему заставлять ёрзать даже самых властных людей.

Запугивание - способность заставить людей делать то, что ты желаешь, с помощью силы личности или физического принуждения. С +3 ты можешь напугать практически любого типичного гражданина, политика или бандита низкого уровня. С +6 ты можешь запугать Сильвестра Сталлоне или любого умеренно "крутого парня". С +9 ты мог бы запугать Арнольда Шварцнеггера.

Ораторское искусство - навык публичных выступлений. С +2 ты можешь проводить конкурсы ораторов в старшей школе. С +6 тебе могут заплатить за публичное выступление. С +10 ты можешь произнести речь соперника Кеннеди "Ich Bin Ein Berliner" или "Геттисбергскую речь Линкольна". Рокербой с навыком Ораторское искусство +6 или выше может добавить +1 при использовании их способности Харизматическое лидерство.

Сопротивление пыткам / наркотикам - Персонажи, обладающие этим навыком, стойко противостоят допросам, пыткам

и наркотикам. Успешное использование этого навыка автоматически увеличит сложность любой попытки допроса, сделанной другой стороной на один уровень.

Знание улиц - знание "изнаночной" стороны жизни - где можно найти незаконные и контрабандные вещи, как разговаривать с преступным элементом и как избежать трудных ситуаций в плохих районах. Если Знание улиц +2 или выше, ты можешь заполучить "горячие" новинки, набрать наркотиков и т.д. Знание улиц +5 позволит тебе заключить контракт на убийство, познакомиться с несколькими бандитами, которые могут сделать тебе одолжение, и ты сможешь призывать "Мускулы", когда тебе это понадобится. На уровне +8 или лучше, ты можешь стать главным Криминальным Бароном и пропустить посредников.

НАВЫКИ ЭМПАТИИ

Понимание людей - способность обнаруживать ложь, увиливания, настроения и другие эмоциональные знаки от других. С +2 обычно ты можешь сказать, когда не получаешь всей правды. На +6 ты можешь обнаружить тонкие увиливания и перепады настроения. На уровне +8 ты можешь не только обнаружить тонкие эмоциональные знаки, но обычно можешь сказать, что субъект скрывает в общих чертах.

Интервью - умение извлекать интересные истории из субъекта интервью. Эта информация будет носить скорее неспецифический и личный характер, нежели специфические знания (отличие этого навыка от навыка Допрос, когда пользователь пытается извлечь точную информацию. Пример: интервью Барбары Уолтерс, допрос Майка Уоллеса). На уровне +3 или выше субъект обычно сообщает тебе только информацию, относящуюся к тому, чем он / она хорошо известен/на. С +6 или лучше, субъект расскажет тебе историю о прошлом, с важным видом о любимых интересах и философиях и т.д. С +9 или лучшеон/она расскажет тебе всё, включая личную информацию о своём незаконнорожденном сыне, времени, когда они украл печенье в 4 года, и тот факт, что никто никогда не любил его.

Лидерство - умение руководить и убеждать людей следовать за тобой. Лидер с навыком +2 может успешно управлять небольшим офисом и быть уважаемым за это. Лидер с навыком +4 или выше может повести небольшую группу войск в бой и не получить выстрел в спину. Лидер с навыком +7 или выше может привести всю Империю "Gamelon" в бой и хорошо выглядеть, делая это. Джеймс Кирк из "Star Trek" имеет Лидерство +11, но ты никогда этого не достигнешь.

Соблазнение - навык формирования и поддержания романтических отношений (включая твои способности как любовника). Этот навык может использоваться, чтобы определить, могут ли игроки формировать отношения с другими NPC, и интенсивность этих отношений. В некоторых случаях ГМ может захотеть усреднить этот навык с Привлекательностью игрока, чтобы получить более реалистичный результат.

Социальность - способность справляться с социальными ситуациями, такими как знание правильной вилки или когда не стоит рассказывать анекдот о дочери фермера и коммивояжере. Навык Социальность +2 или выше позволит тебе попасть в любой хороший ресторан или общественный приём. С +5 ты можешь пообедать с президентом, с апломбом. Никакая социальная ситуация не будет причинять тебе беспокойство, несмотря ни на что. На уровне +8 или выше, ты можешь прочитать Эмили Пост лекцию о том, что правильно.

Убеждение и забалтывание - умение уговаривать других делать то, что ты хочешь. Это может использоваться индивидуально или в больших группах. С +3 ты можешь выиграть большинство дебатов или убедить свою подругу, что блондинка, с которой ты был, была твоей сестрой. На уровне +5 ты хороший плавный оратор профессионального уровня. У Рональда Рейгана Убеждение +7. У Гитлера Убеждение было +9.

Исполнение - навык освоенной актерской игры, пения и т.д. Обученный исполнитель уровня +4 или выше может успешно петь за зарплату на свадьбах или в небольших клубах. Исполнители +6 и выше, будут считаться профессионалами и могут иметь выгодные контракты и поклонников. Исполнители от +9 и выше имеют "звёздный" статус, большое количество поклонников и могут быть узнаваемы на улице.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Учет - умение вести бухгалтерский учёт (или подделывать учётные записи), манипулировать числами, создавать бюджеты и выполнять повседневные бизнес-операции.

Антропология - знание человеческих культур, привычек и обычаев. В отличие от Знания улиц (которое охватывает только культуры и обычаи улицы) или навык Социальность (которая охватывает только то, что вы должны делать в данной ситуации), Антропология охватывает общие обычаи и происхождение культуры. Например, со Знанием Улиц ты знаешь, каких переулков следует избегать и какие банды опасны. С навыком Социальность ты знаешь правильные формы обращения для высокопоставленных глав японских дзайбацу. С навыком Антропология ты знаешь, что обычаи племени Н'Танга требуют, чтобы молодой человек убил льва, чтобы быть принятым в качестве взрослого мужчины.

Осведомлённость / Наблюдательность - это эквивалент навыка обученный наблюдатель, позволяющего персонажам замечать или знать о ключевых, сокрытых и других событиях. При уровне Осведомлённости +2 ты обычно замечаешь небольшие кусочки бумаги с за- метками на них, оставленные приоткрытыми двери и явные проявления лжи. Осведомлённость +5 или выше позволяет тебе обнаружить довольно хорошо скрытые детали, заметить незначительные изменения в оборотах речи и довольно изощренные попытки запутать тебя. С Осведомлённостью +8 или выше, ты обычно выполняешь такие дедуктивные рассуждения, как в обычном телешоу про полицейских ("Убийца был левшой, потому что у этого ножа специальная рукоять"). Шерлок Холмс имеет Осведомлённость +10. Игроки без этого навыка могут использовать только свой Интеллект.

Биология - общие знания о животных, растениях и других биологических системах. На уровне +3 ты знаешь большинство видов обычных животных, растений. С +6 ты имеешь общее представление о генетике, клеточной биологии и т.д. С +10 ты можешь выполнять большинство био-лабораторных процедур, включая картирование генов и сплайсинг.

Ботаника - общие знания растений и идентификации растений. На уровне +3 ты знаешь наиболее распространённые растения и можешь определить, какие из них опасны и почему. Свыше +6 ты можешь определить наиболее важные растения, найденные во всем мире, и иметь практические знания по их использованию. С +8 у тебя есть эквивалент докторской степени по ботанике, и ты знаешь всё о редких ядах, экзотических орхидеях и других полезных растениях.

Химия - необходимый навык для смешивания химикатов и создания различных соединений. Уровень Химии +2, равен химии средней школы. Уровень +4, равен квалифицированному фармацевту или химику колледжа. А с +8 ты обученный лаборант.

Сочинение - необходимый навык для написания песен, статей или рас- сказов. Навык Сочинение +4 или выше даёт твоему персонажу способ- ность создавать работы, которые можно продавать. Навык +8 или выше создаёт работы такого высокого

уровня, что у создателя может быть сильное литературное цитирование и немалое признание критиков.

Диагностика болезней - умение клинически диагностировать симптомы и проблемы со здоровьем. +3 - это эквивалент медсестры старшей школы - ты можешь распознать наиболее распространенные травмы и жалобы. С +6 ты был бы равен обученному интерну - ты можешь распознать много необычных заболеваний и знать, как лечить наиболее распространенные из них. +9, это эквивалент квалифицированного диаг- носта, другие врачи приходят к тебе, чтобы получить диагноз.

Образование и общие знания - Этот навык является эквивалентом базового образования в общеобразовательной школе, позволяя тебе знать, как читать, писать, использовать базовую математику и достаточно знать историю, чтобы проходить тесты. По сути, это "знания" или тривиальные навыки. Уровень +1, это начальное школьное образование. Навык +2, это эквивалент оконченой средней школы. Навык, равный +3, эквивалентен образованию в колледже, +4 или выше равен степени магистра или доктора. С +7 ты очень образованный человек, и тебя часто зовут играть в "Trivial Pursuit". На уровне +9 и выше ты один из тех людей, которые много знают обо всём (и, надеюсь, имеют достаточно здравого смысла, чтобы держать язык за зубами).

Эксперт - ты можешь использовать этот навык, чтобы быть экспертом по конкретному специфическому предмету, например, редким почтовым маркам, неизвестному оружию, иностранному языку и т.д. С +3 ты являешься местным экспертом. С +6, ты знаешь достаточно, чтобы опубликовать несколько книг на эту тему. На уровне +8 или лучше твои книги общепризнаны, как основные тексты на эту тему, и ты можешь вести ток-шоу, если захочешь.

Азартные игры - умение делать ставки, коэффициенты шансов и успешно играть в азартные игры. Как знает любой профессиональный азартный игрок, в этом навыке нет удачи. С +2 ты - местная карточная акула в субботней покерной игре. С +6 ты можешь зарабатывать на жизнь за столами в Вегасе и Монте-Карло. С уровнем +9 или лучше, ты можешь помериться силами с Джеймсом Бондом в рулетку и получить хороший шанс сорвать банк.

Геология - функциональное знание горных пород, минералов и геологических структур. С +3 ты можешь определить наибо- лее распространённые камни и минералы. С +6 у тебя есть знания эквивалентные геологическому колледжу, и ты можешь легко определить минералы и геологические структуры. С +8, ты можешь преподавать геологию в старшей школе.

Скрываться/Избегать - умение скрываться от преследователей, скрывать следы и иным образом избегать людей, идущих по твоему следу. С +3, ты можешь скрыться от большинства взбешенных бустеров. С +6, ты можешь сбросить копов и частных ищеек. С+8 ты можешь обвести большинство Соло.

История - Знание фактов и цифр событий прошлого. В игровом процессе это может использоваться для определения того, знаком ли персонаж с определенной подсказкой, связанной с минувшим событием. С +2 у тебя есть эквивалент начального образования по истории. С +6 у тебя будет эквивалент колледжа по предмету. С +8 ты мог бы преподавать историю в старшей школе. С +9 ты, возможно, написал несколько наиболее часто используемых текстов о конкретном историческом персонаже или эпохе.

Знание Языка - знание иностранного языка. С +2 ты сможешь "выжить", разговаривая на языке. С +3 ты можешь прочитать написанное на нём. С уровнем +6 и выше ты достаточно свободно разговариваешь, хотя ни один носитель языка не будет тешить себя иллюзиями по поводу твоих способностей. На уровне +8 и выше ты говоришь и читаешь на языке как на родном.

Каждый известный язык требует отдельного навыка Знание Языка, однако можно использовать знание определённого языка, с уровнем владения в половину (округлить до меньшего), для понимания любого языка в одной языковой семье (пример: знание Кантонского диалекта на +4 даст тебе умение понимать и говорить на Мандаринском с уровнем +2)

Поиск Информации - умение использовать базы данных, Дата Термы, библиотеки и другие скомпилированные источники информации для поиска фактов. С навыком +2 ты можешь использовать самые простые базы данных. С навыком +6, ты мо- жешь легко получить доступ к Библиотеке Конгресса. С +9 ты можешь понять практически любую общедоступную базу данных и найти очень малоизвестные факты.

Математика - умение понимать вычисления и математические формулы. С +3 у тебя есть возможность складывать, вы- читать, делить и умножать. С +4 ты можешь заниматься алгеброй и геометрией. С +6 ты можешь выполнить исчисление. С +9 ты мо- жешь выводить свои собственные математические формулы.

Физика - способность вычислять физические принципы, такие как давление газа, механические энергии и т.д. Для этого навыка требуется базовый навык математики +4.

Программирование - необходимый навык для написания программ и перепрограммирования компьютерных систем. Этот навык не позволяет игрокам совершать физический ремонт компьютера (для этого требуется Электроника). С навыком программирования +1, ты можешь делать простые программы "EBASIC". Навык Программирование +3 или выше позволяет тебе знать языки более высокого уровня и уметь писать достаточно сложные программы (включая видеоигры). Игроки с навыком Программирование +6 или выше считаются профессионалами, которые могут создавать операционное программное обеспечение, проектировать системы мэйнфреймов и поддерживать постоянную работу в своей среднестатистической фирме

ЯЗЫКОВЫЕ СЕМЕЙСТВА

Языковые группы объединяются в "семейства", разделяющие много общих однокоренных слов и структур предложений. После того, как ты выучил один язык в лингвистической семье, ты можешь выучить любой другой родственный язык в той же лингвистической семье по цене -1 от обычной стоимости в ОУ*. Значения в скобках являются множителями ОУ* для изучения языков в этом семействе.

АФРИКАНСКАЯ (2)
Банту, Фанте, Ашанти, Конго, Зулу, Суахили, Чёрный диалект

БАЛТИЙСКАЯ (2)
Литовский, Эстонский, Латышский, Финский

КЕЛЬТСКАЯ (2)
Шотландский, Валлийский, Бретонский

ФАРСИ (2)

ГЕРМАНСКАЯ (1)
Датский, Голландский, Английский, Немецкий, Норвежский, Шведский, Идиш

ГРЕЧЕСКАЯ (2)

ЯПОНСКАЯ (2)

КОРЕЙСКАЯ (2)

ГРУППЫ ТИХООКЕАНСКИХ ОСТРОВОВ(2)
Микронезийский, Тагальский, Полинезийский, Малайский, Суданский, Индонезийский, Гавайский

РОМАНСКАЯ (1)
Французский, Итальянский, Испанский, Португальский, Латинский

СЕМИТСКАЯ (1)
Арабский, Иврит

КИТАЙСКО-ТИБЕТСКАЯ И ЮГО-ВОСТОЧНОЙ АЗИИ)
Бирманский, Кантонский, Мандаринский, Тайский, Тибетский, Вьетнамский

СЛАВЯНСКАЯ (3)
Болгарский, Русский, Чешский, Польский, Украинский, Словацкий

***Очки Улучшения**

в Силиконовой долине. Имея навык программирования +9 или выше, другие программисты с уважением произносят твоё имя ("Ты изобрёл "Q"? Вау!"), Молодые хакеры намереваются взломать твои системы, и любое компьютерное программное обеспечение, которое ты разрабатываешь, мгновенно используется каждым бизнес-приложением в мире.

Скрытное наблюдение - навык преследования и слежки за людьми. Этот навык в основном используется в городских или населённых пунктах, а не в дикой местности (где навык Выживание включает в себя выслеживание в дебрях).

Фондовый Рынок - способность играть на фондовом рынке, заниматься рутинными биржевыми операциями и выгодно манипулировать акциями. При +2 ты знаешь достаточно, чтобы инвестировать в "мусорные" облигации и потерять свою рубашку. При +6 твои инвестиции окупаются в 75% случаев. С +9 ты являешься крупным игроком на рынке, регулярно балуешься международными акциями и можешь писать научные статьи по теме инвестиций.

Системные знания - базовые знания о географии Сети, её сути и истории, а также знание важных компьютерных систем, их сильных и слабых сторон. При +2 ты можешь перемещаться по Сети и знать, где находятся все локальные адреса. При +6 ты знаешь расположение большинства мест в Сети и имеешь представление о её крупнейших и наиболее известных системах. С +9 ты знаешь всю Сеть, как тыльную сторону своей руки, знаешь общее расположение важных обходных систем, и знаешь структуру большинства из них.

Преподавание - умение делиться знаниями с кем-то ещё (если ты не думаешь, что это навык, тебе стоит попробовать это как-нибудь). Игроки не могут преподавать какие-либо навыки, если они не имеют более высокий уровень квалификации, чем ученик. Рефери принимает итоговое решение о том, сколько времени потребуется, чтобы обучить навыку. При навыке (*Teaching*) Преподавание +3 или выше ты можешь профессионально обучать учащихся до старшей школы. С +6, ты знаешь достаточно, чтобы стать профессором колледжа (если пожелаешь). На уровне +9 или выше, другие специалисты в этой области признают тебя достаточно хорошим специалистом для посещения лекций в "MIT" или "Cal Tech", твои тексты на эту тему цитируются в качестве основных ссылок, и ты можешь иметь телешоу на канале "PBS".

Выживание в дикой местности - необходимый навык, для того чтобы знать, как выжить в дикой природе. Знание включающие в себя, как устанавливать ловушки, добывать еду из растений, выслеживать дичи, сооружать укрытия, разводить костры. Средний бойскаут имеет навык (*Survival*) Выживание +3. Зелёный Берет Специальных Сил имеет навык (*Survival*) Выживание +6 или выше. Гризли Адамс - Горный Человек из Диких Мест, будет иметь навык Выживание +9 или +10.

Зоология - Знание жизненных форм, биологических процессов и их отношения с окружающей средой. С +2 ты знаешь самых распространенных животных. С +5 ты знаешь не только о хорошо известных животных, но и о многих экзотических и исчезающих видах. На уровне +8 ты обладаешь знаниями практически о всех животных, хорошо знаешь их привычки и имеешь преимущество +1 к любым проверкам навыка Выживание в дикой местности (ты знаешь, где найти дичь).

Блэкхэнд схватил пистолет-пулемёт, сокрытый в левой руке, одновременно поднимая моно-клинок в другой руке. Кровь брызнула, когда техно-катана сошлась с горлом ниндзя...

НАВЫКИ РЕФЛЕКСОВ

Стрельба из лука - навык, необходимый для использования луков, арбалетов и другого стрелкового оружия. Детали смотри в Пистолеты.

Легкая атлетика - этот навык необходим для точного броска, лазания и балансирования. Он сочетает в себе основные элементы любой спортивной программы уровня средней школы. С +3 и выше, ты на уровне реального "Качка" из старшей школы. На уровне +5 и выше, ты можешь участвовать в соревнованиях уровня колледжа. На уровне +8 и выше ты олимпийского или профессионального уровня.

Драка - умение драться с человеком кулаками, ногами и другими частями тела. (*Brawling*) Драка - это не тренируемый навык - его учат на улице, участвуя в много численных драках. В отличие от Боевых искусств, здесь нет специализированных атак и бонусов за урон, основанных на уровне мастерства.

Танцы - навык, необходимый, чтобы стать профессиональным танцором. Опытный танцор +4 или выше может успешно танцевать за зарплату в небольших клубах или танцевальных труппах. Танцоры +6 или выше будут считаться профессионалами, регулярно выступать и иметь поклонников. Танцоры +9 и выше имеют "звездный" статус, имеют большое количество поклонников и могут быть узнаваемы на улице.

Уклонение и избегание - этот навык необходим, чтобы уклоняться от атак, а так же избегать захватов и удержаний. Если атака совершена без твоего ведома, ты не можешь применить этот навык к броску Защиты.

Вождение - этот навык позволяет пилотировать все наземные транспортные средства, такие как автомобили, грузовики, танки и суда на воздушной подушке. Этот навык не пригоден для пилотирования самолётов. Навык +3 равен навыкам очень хорошего непрофессионального водителя. навык +6 позволяет тебе управлять с навыком умеренно квалифицированного гонщика. Водитель с навыком +8 или выше будет национально известен как гонщик, регулярно выигрывающий гонки на чемпионатах и, возможно, будет иметь доступ к самым передовым наземным транспортным средствам (до тех пор, пока он поддерживает свой статус).

Фехтование - владение мечами, рапирами и моно-клинками. Навык Фехтование +3 позволяет тебе быть компетентным в обращении с клинком. Навык +5 делает тебя достаточно умелым. Фехтовальщик уровня +6 может выиграть национальные соревнования по фехтованию. Навык +8 даст тебе репутацию истинного мечника уровня Дуэлянтов. Такие люди, как Д'Артаньян или Миямото Мусаси, имеют навык +10. Они легендарные мастера клинка, упоминание о которых заставляет всех, кроме самого глупого молодого наёмного убийцы, бежать в укрытие.

Пистолеты - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать пистолеты любого типа, включая кибернетические типы. На уровне +2 ты можешь эффективно использовать пистолет на расстоянии прицельного выстрела, хотя бой всё равно тебя потрясёт. На +5 ты так же искусен, как и большинство офицеров или полицей-

ских. На +7 ты можешь вести необычнуюстрельбу, которую видел по телевизору, и у тебя появляется репутация хорошего стрелка. На +8 ты - признанный стрелок с "Репутацией". Сам звук твоего имени заставляет некоторых бежать в страхе. При +10 ты - легендарный ганслингер, которого боятся все, кроме глупых молодых панков, которые продолжают пытаться "взять" тебя в неисчислимых поединках.

Тяжёлое вооружение - навык требуемый для использования гранатомётов, автопушек, миномётов, тяжёлых пулемётов, ракет и ракетных установок. Уровень навыка +5 будет соответствовать общему военному учебному курсу "Тяжёлое вооружение", предоставляя пользователю возможность использовать любое из этих типов вооружения.

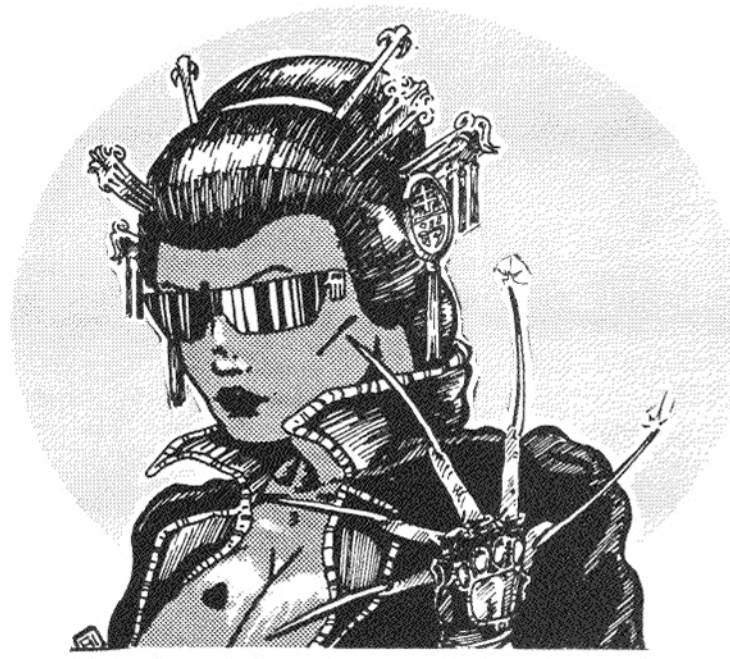
Боевые искусства - этот навык охватывает любой тип тренированного стиля боя с использованием рук, ног или специального оружия "боевых искусств". Ты должен выбрать стиль боевого искусства и взять отдельный навык для каждого стиля (например, тебе придется брать Каратэ и Дзюдо отдельно, тратя очки на каждое из них). Модификаторы сложности переведены в скобках рядом с каждым навыком, перечисленным ниже.

Основное преимущество стилей боевых искусств состоит в том, что у каждого есть так называемые ключевые атаки - атаки, которые отражают определённые сильные стороны стиля. Когда используется ключевая атака, есть бонус к попаданию, основанный на типе атаки и стиле боевых искусств. Полная таблица ключевых атак приведена в **ПВПВ** (Перестрелка В Пятницу Вечером), стр. 100.

Айкидо (3) - этот вид основан на использовании силы и импульса противника против него. Это идеальный вид боевых искусств для мирной остановки противника, в то же время сильно затрудняя возможность ударить себя. Ключевыми приёмами являются: Блок и парирование, Уклонение, Бросок, Удержание, Выход из захвата, Удушение, Подсечка, Переведение в партер, Захват.

Звериное Кунг-Фу (3)- этот вид, основанные на движениях животных, таких как журавль, богомол, тигр, леопард и дракон. Эти атаки быстры и опасны, со стилем, захватывающим и ослепительным. Ключевые приёмы включают в себя: Удар, Удар рукой, Удар ногой, Блок и парирование, Переведение в партер.

Бокс (1) - мужественное искусство кулачных боёв, этот вид обеспечивает молниес носные удары и защиту жесткими блоками. Ключевые приёмы: Удар рукой, Блок и парирование.



Капоэйра (3) - Созданная карибскими рабами, этот вид сочетает в себе танцевальные движения с быстрыми Ударами ногами и низкимиПодсечками. Это относительно малоизвестный вид, и его можно комбинировать с танцевальными движениями, чтобы скрыть его истинную силу. Ключевыми приёмами являются: Удар рукой, Удар ногой, Блоки и парирование, Уклонение и Переведение в партер.

Чой Ли Фут (3) - Этот вид происходит из древних храмов Шаолиня и объединяет мощные удары с разворота и подсекающие удары ногами в динамичный боевой стиль. Ключевые приёмы: Удар, Удар рукой, Удар ногой, Блоки и парирование, Уклонение, Бросок и Переведение в партер.

Дзюдо (1) - Эта система была разработана как спортивная дисциплина, но очень эффективна и в бою. Она содержит Броски и Подсечки, чтобы сбить противника с ног. Ключевые приёмы включают в себя: Уклонение, Бросок, Удержание, Выход из захвата, Переведение в партер и Захват.

Каратэ (2) - японская версия Кунг-Фу, этот стиль использует движения по прямой линии и мощные удары. Вариации включают в себя Сётокан и Кэмпо, каждый со своими особыми движениями. Ключевые приёмы: Удар рукой, Удар ногой, а также Блок и парирование.

Тхэквондо (3) - очень быстрая и точная дисциплина, с изящными движениями и некоторым количеством грациозных ударов. Ключевые приёмы: Удар, Удар рукой, Удар ногой,Блок и парирование, Уклонение.

Тайский бокс (4) - одна из самых смертоносных дисциплин в мире, этот стиль известен ослепительными ударами с невероятно силой. Ключевые приёмы: Удар, Удар рукой, Удар ногой, Блок и парирование, а также Захват.

Борьба (1) - эта дисциплина сочетает в себе методы олимпийской и профессиональной борьбы. Стиль использует широкий спектр бросков и удержаний, чтобы вывести противника из строя. Основные приёмы: Бросок, Удержание, Выход из захвата, Удушение, Подсечка, Переведение в партер.

Ближний бой - использование в бою ножей, топороа, булав и другого оружия. Примечание: при использовании не дальнобойного кибероружия, такого как Потрошители, Коготки, Мономолекулярная нить, Киберзвери и Боевые перчатки, ты должен использовать этот навык.

Мотоциклы - необходимый навык для управления мотоциклами, кибер-мотоциклами и других 2-х и 3-х колёсных транспортных средств.

Управление тяжёлой техникой - необходимый навык для работы с тракторами, танками, очень большими грузовиками и строительной техникой.

Пилотирование - это навык управления авиацией. Авиация разбита на категории: Вертолёты и Винтокрылы, Аппараты с Неподвижным Крылом, Дирижабли и Аэродайны с Векторными двигателями (*AV*). Навык пилотирования +1 позволяет безопасно взлетать и приземляться при хороших погодных условиях. Навык пилотирования +3 или более делает тебя опытным пилотом, способным действовать в большинстве боевых ситуаций или в плохую погоду. Пилоты с навыком +6 и выше являются опытными пилотами, способными справиться практически с любой ситуацией, включая пилотажные манёвры. Пилоты

"Многие Соло думают, что им не нужны технические навыки. Они думают, что, когда им нужно быстро исправить ситуацию, они просто нацелятся на ближайшего Техника, и тот сделает это".

"Да, конечно. Парень, который не знает, как работает его железо, обнаружит, что рухнет к ногам своего техника, когда процессор отключится. Потому что ты не можешь никого запугать, когда твой позвоночник заклинило..."

- Морган Блэкхэнд, "Справочник Наёмника"

с навыком +9 или выше настолько хороши, что имеют репутацию асов и широко известны среди братства пилотов за то, что они имеют "Нужные качества".

Пилот Вертолётов (3) - навык управления всеми типами летательных аппаратов с роторами, включая: гирокоптеы, вертолёты и конвертопланы.

Пилот летательных аппаратов с неподвижным крылом (2) - пилотирование летательных аппаратов с фиксированным крылом и легких летательных аппаратов. С помощью этого навыка можно управлять конвертопланами, но только в прямолинейном (не зависшем) режиме.

Пилот дирижабля (2) - навык управления всеми лёгкими воздушными транспортными средствами, включая грузовые и транспортные дирижабли, а

Пилот транспорта с векторными двигателями (3) - Умение управлять всеми типами аппаратов с векторными двигателями, в том числе парящий автомобилями, суднами на воздушной подушке и транспортами AV-4, 6 и 7.

Винтовки - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать винтовки / дробовики (ограничения и модификаторы см. в **Пистолеты**).

Скрытность (2) - умение прятаться в тени, бесшумно двигаться, уклоняться от охранников и т.д. Навык +1 соответствует уровню очень хитрых 10 летних детей, крадущих печенье. С +3 ты можешь пройти мимо большинства охранников или твоих родителей, если тебя посадили под домашний арест. На уровне +6 ты достаточно хорош, чтобы плавно переходить из тени в тень и не шуметь. С +8 ты равен большинству воинов ниндзя. На +10 ты двигаешься так же тихо, как тень, по сравнению с тобой, ниндзя топчат как слоны.

"Танки, AV, гирокоптеры, дирижабли... Я их всех перетряс. Дай мне пару чипов навыков и бутылку текилы, и я мог бы закрутить сраный Гинденбург в обратную мертвую петлю."

- Райзорджек

Пистолеты-Пулемёты - у тебя должен быть этот навык, чтобы эффективно использовать любой тип пистолетов-пулемётов (ограничения и модификаторы см. в **Пистолеты**).

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Авиатехника (2) - необходимый навык для ремонта самолётов с неподвижным крылом, в том числе конвертопланов, реактивных и лёгких летательные аппаратов. С навыком +3, ты можешь выполнять большинство рутинных задач по обслуживанию. С навыком +6, ты можешь выполнять демонтаж двигателя и капитальный ремонт конструкций. Обладая навыком +9 или выше, ты способен спроектировать и построить свой собственный самолёт.

AV Техника (3) - требуемый навык для ремонта всевозможных потоковых турбин (*AV*) аэродайнов. С +3 ты можешь выполнять плановое обслуживание. С +6, ты можешь снять двигатели и модифицировать AV. С +10 ты можешь создавать свои собственные AV из корпусов обычных летательных аппаратов.

Базовые технологии (2) - необходимые навыки для сборки или ремонта простых механических и электронных устройств, таких как автомобильные двигатели, телевизоры и т.д. С навыком Базовые технологии, равным +3 или выше, ты можешь устранять мелкие неполадки в автомобиле, ремонтировать проводку, и т. д. Обладатели навык Базовые технологии +6 или выше могут ремонтировать стереосистемы и телевизоры, пересобрать двигатель и т.д. Навык Базовые технологии +9 или выше позволяет создавать простой компьютер с нуля, собирать двигатель гоночного автомобиля и обслуживать любой вид промышленного оборудования. Тем не менее, они не имеют достаточно специализированных знаний, чтобы применить их к сложным вещам, таким как самолёты (точно так же, как Мр. Гудвренч не знает, как построить и обслуживать F-16).

Эксплуатация Крио-камеры - необходимый навык для эксплуатации, ремонта и технического обслуживания устройств жизнеобеспечения и заморозки тел. Минимальный навык +4 требуется, чтобы заморозить здорового человека. Минимальный навык +6 для заморозки раненого.

Конструирование Кибердек необходимый навык для проектирования Кибердек. На уровне +4 ты можешь изменить существующую Кибердеку для повышения скорости или увеличения памяти. На уровне +6 ты можешь создать Кибердеку, равную большинству существующих конструкций. На +8 ты можешь создавать Кибердеки, которые значительно превосходят существующие на рынке модели.

Кибер-Технологии (2) - необходимый навык для ремонта и обслуживания кибероснащения. На уровне +2 ты можешь держать своё кибероснащение настроенным и можешь заменять его батарейки. На уровне +6 ты можешь снять большую часть кибер-оснащения и даже сделать простые модификации. На уровне +8 ты можешь создать собственное кибер-оснащение под заказ.

Подрывное дело (2) - Этот навык позволяет персонажу быть хорошо осведомлённым в использовании взрывчатых веществ, а также знать, для каких заданий какие взрывчатые вещества лучше использовать, как устанавливать таймеры и детонаторы, и сколько взрывчатых веществ использовать для достижения желаемого результата.

Маскировка - маскировка твоего персонажа, чтобы он напоминал кого-то другого, реального или вымышленного. Этот навык включает в себя элементы как макияжа, так и актёрского мастерства, хотя это не то же самое, что способность быть актёром.

Электроника - необходимые навыки для обслуживания, ремонта и модификации электронных устройств, таких как компьютеры, персональная электроника, электронные системы безопасности, камеры и мониторы.

Электронная Безопасность (2) - Умение устанавливать или противодействовать электронным глазам, электронным замкам, жучкам и трэкерам, ка- мерам безопасности, нажимным пластинам и т.д. На уровне +3 ты можешь перебирать или устанавливать большинство квартирных зам- ков и камер безопасности. На +6 ты можешь перенастраивать большинство корпоративных замков и ловушек. С +9, ты можешь безнаказанно входить в большинство зон с высоким уровнем безопасности.

Первая Помощь - этот навык позволяет пользователю перевязывать раны, останавливать кровотечение и приводить в чувства оглушённого пациента (подробнее см. раздел **Trauma Team**, стр. 116).

Подделка - умение копировать и создавать фальшивые документы и идентификационные данные. Этот навык также может быть применён для обнаружения того же самого - если ты можешь подделать что-то, обычно ты можешь и распознать фальшивку.

Вертолётная Техника (3) - Умение ремонтировать и обслуживать летательные аппараты с роторами, такие как вертолёты и гирокоптеры.

Закрашивать или Рисовать - умение создавать профессиональные картины. Навык +3 позволяет создавать товарное "Современное" искусство. Навык +6 даст произведение, которое будет узнаваемым и чрезвычайно приятным для глаз, а также будет продаваться. Художник с навыком +8 или выше будет известен на национальном уровне, будет выставляться в галереях, а другие художники будут изучать его стиль в художественной школе.

Фотография и Кинофильмы - умение создавать профессио- нальные фотографии или фильмы. Навык +2 позволяет делать приличные домашние записи. Навык +4 или выше создаёт работу, способную побеждать в любительских конкурсах. Навык +6 или выше позволит создать произведения уровня средней обложки "Playboy" или рок-клип. Фотограф или кинематографист с навыком +8 или выше будет известен на национальном уровне и, вероятно, знаменит.

Фармацевтика (2) - Умение разрабатывать и производить наркотики и медикаменты. Требуется минимальный навык химии +4. С навыком +4, ты можешь сделать аспирин. С +6, ты можешь сделать галлюцино- гены или антибиотики. С уровнем +9 ты можешь создавать дизайнерские наркотики, адаптированные к индивидуальной химии организма.

Взлом замков - навык, необходимый для взлома замков, запертых контейнеров и комнат. С +3 ты можешь взломать ломом самые простые замки. С +6 ты можешь взломать большинство сейфов. На уровне +9 или выше у тебя есть репутация мастера-взломщика, и ты знаком со всеми основными игрока- ми в мире киберпанка.

Карманная кража - необходимый навык для обчистки карманов без обнаружения, а также для кражи мелких предметов. Для идей об уровнях способности, см. **Взлом замков** выше.

Игра на инструментах - умение играть на музыкальном инструменте. Ты должен использовать этот навык индивидуально для каждого типа инструментов. Навык +4 или выше даст твоему персонажу возможность играть на профессиональных концертах. Навык от +8 и выше принесёт музыканту некоторое профессиональное признание, возможно, при записи контрактов и совместных выступлений. На +10 ты широко известен, у тебя много Грэмми, и ты регулярно играешь с Керри Евродином.

Оружейник (2) - необходимый навык для ремонта и обслуживания вооружения всех типов. На уровне +2 ты можешь производить ремонт и неполную разборку. На уровне +6 ты можешь ремонтировать все виды оружия и вносить простые модификации. На уровне +8 ты можешь создавать собственное оружие на заказ.

Изучение Новых Навыков и Совершенствование Старых

Игроки могут улучшить свои навыки или начать новые, накапливая Очки улучшения (**ОУ**). По мере того, как ты будешь получать больше **ОУ**, ты будешь записывать эти очки в области рядом со списком навыков в твоём распечатанном бланке. Когда ты вложил достаточно (**ОУ**) Очков улучшения в Навык, уровень навыка увеличивается на единицу. Первый уровень навыка всегда будет стоить 10 **ОУ**. Чтобы определить, сколько очков требуется для повышения навыка сверх этого, умножь текущий уровень навыка на 10. Это количество (**ОУ**) Очков улучшения, необхо- димое для повышения простого навыка (**множитель ОУ**= 1) до следующего уровня.

Пример: мой навык Драка +4.
Для перехода с +4 на +5 потребуется 40 ОУ.
Для перехода с +5 на +6 потребуется 50 ОУ.

Множители ОУ

Не все навыки одинаково просты в освоении. Некоторые навыки имеют дополнительный **множитель ОУ**, который умножает количество очков, необходимое для изучения следующего уровня навыка. Эта дополнительная оценка будет отмечена в **Описании навыков.**

"Когда я был безработным, в промежутке между рабочими местами, я устроил ярмарку ещё живых, и восстановленных, аэродайнов и вертолётов. Рад видеть, что моя военная подготовка пригодилась где-то ещё, кроме перестрелок"

- Рипперджек

"Где я учился? На Улице Боли и на школьном дворе Плохих Передряг."

- Неизвестный Рокер, 2018

Пример: Чой Ли Фут имеет мно- житель 3. Чтобы поднять мой навык Чой Ли Фут с +4 до +5, мне потребуется 120 ОУ, а не 40.

Приобретение Большего Количества ОУ

Есть три способа накапливать Очки улучшения: Изучение и практика, Быть обученным и Личный опыт. Во всех трёх случаях, количество приобретенных ОУ, определяется Рефери вашей игры.

Изучение и Практика - В простейшей форме, ты приобретаешь методическое пособие и начинаешь практиковаться. Изучать довольно сложно - ты не знаешь, с чего начать, и никто не исправляет твои ошибки. Самым важным ограничением для этого типа обучения является то, что ты можешь улучшить свои навыки только с уровня 0 до уровня +2. В общем, для получения 1 **ОУ** потребуется около 1 дня изучения книги.

Быть Обученным - поиск учителя намного превосходит самообучение или изучение книг. Учитель должен иметь более высокий уровень мастерства, чем ученик, и должен иметь время, чтобы научить тебя (сколько времени, конечно, определяет Рефери). Но даже самые осведомлённые учителя не смогут передать эти знания. Вот где Навык Преподавание вступает в игру. Преподаватель должен усреднить своё мастерство в навыке, который нужно преподавать, с уровнем своего навыка Преподавание. Затем он может научить своего ученика до этого уровня мастерства. Конечно, сколько времени на это потребуется, зависит от Рефери, который присуждает **ОУ** в течение определённого времени (обычно, это 1-5 **ОУ** за урок).

Личный опыт - по-прежнему лучший учитель. Всякий раз, когда ты делаешь что-то хорошо, Рефери награждает тебя ОУ прямо на месте. Проблема в том, что эти очки будут применимы только к навыку, который ты использовал, когда получил награду. Поэтому, если ты хочешь улучшить свой навык, важно использовать этот навык при каждом удобном случае. При награждении ОУ Рефери должен обеспечивать поддержку, награждая игроков не только за то, что они делают хорошо, но и за демонстрацию как обыгрывания навыка, так и командной работы. В общем, мы не рекомендуем присваивать более шести Очков улучшения в каждом навыке за игровую сессию.

ТАБЛИЦА РЕКОМЕНДУЕМОГО ПРИСУЖДЕНИЯ ОЧКОВ УЛУЧШЕНИЯ ОУ

ОУ	Основывается на:
1	Использовал навыки в этой области часто, даже если не особо эффективно.
2	Использовал навыки эффективно.
3	Часто и эффективно использовал навыки.
4	Совершил что-то необычное с этим навыком.
5	Очень умно или эффективно использовал этот навык.
6	Чрезвычайно умно или эффективно использовал навык.
7	Навык был критически важен для игрока в этой приключенческой сессии.
8	Использование навыка было критически важно для всей группы в этой приключенческой сессии.
9	Сделал что-то действительно невероятное с этим навыком.

Изобретение новых навыков

Ты также можешь изобретать новые навыки для удовлетворения новых потребностей, если ты пожелаешь это сделать. Чтобы сделать это, ты должен сначала убедить Рефери своей игры при- своить тебе этот навык. Ты и Рефери должны работать вместе, чтобы определить:

1) Что именно этот Навык позволяет тебе делать?
2) Как (согласно концепции твоего персонажа) ты приобрёл этот (*Skill*) Навык?
3) Каковы конкретные ограничения этого Навыка (что я не могу с ним сделать?)
4) С каким СТАТом связан этот Навык и почему?

Как Рефери, ты должен быть осторожен, для того, чтобы быть уверенным, что навыки игрока не слишком специфичны ("Стрелять из пистолета калибра .45 с лазерным прицелом"), и не являются слишком общими ("Хорошо стрелять из всего"). Ты должен настаивать на среднем уровне, который охватывает общую способность использовать навык, но не даёт игроку необоснованного преимущества во всех возможных ситуациях ("Стрельба из пистолета"). Рефери всегда является окончательным арбитром при принятии решений по навыкам.

Иной вид опыта: Репутация,

(*Pen*) Репутация - это показатель того, что твой персонаж может делать настолько хорошо (или плохо), что он стал действительно известен этим. Какая-либо Репутация всегда определяется действиями

персонажа, а затем присуждается Рефери. Всякий раз, когда персонаж встречает новых людей в новых ситуациях, его Репутация может фактически влиять на то, как они реагируют на него. Иногда это может быть очень хорошо. В других случаях это может быть очень плохо:

Пример: Джейк Хаммер известен повсюду как уличный боец, его боятся по всему Найт-Сити за его фирменный убийственный удар. Со временем Рефери присудил Джейку Репутацию в 6 очков. Любой, кто встречает Джейка впервые, должен совершить бросок 1D10 с результатом больше, чем 6, чтобы не знать о имени Джейка. В эту ночь Джейк входит в "Totentanz" и заказывает выпивку. Ниже по стойке Риппердже слышит обращение бармена по имени к Джейку. Риппердже складывает два и два вместе (3 на 1D10). Этот "Джейк", должно быть, тот (sonovagun) сучёныш, который поймал младшего брата Джека в переулке и избил его до смерти с помощью металлических кулаков. Глаза Риппердже горят, а зубы стиснуты. Он вытаскивает "Minami 10" и проделывает дыру в спине Джейка.

ТАБЛИЦА РЕПУТАЦИИ

Уровень	Кто знает о тебе:
1	*Знает любой, кто был там в то время.*
2	*Истории распространились в кругах ближайших друзей.*
3	*Знают все твои коллеги и случайные знакомые.*
4	*Истории по всей округе.*
5	*Твоё имя узнают другие люди за пределами твоего района.*
6	*Тебя знают другие люди за пределами твоего района.*
7	*Одна или две новостные статьи были написаны о твоих подвигах.*
8	*Твои подвиги регулярно попадают в заголовки и бульварные газеты.*
9	*Твои подвиги постоянно в бульварных газетах и телевидении.*
10	*Ты известен во всём мире.*

Репутация также может быть негативной. Всякий раз, когда ты делаешь что-то крайне не крутое (демонстрируешь трусость, дезертируешь или предаешь кого-либо и т.д.), Рефери всё равно может наградить тебя очками Репутации за эти действия. Чем больше очков ты набираешь, тем больше вероятность того, что люди услышат о твоих позорных поступках (снова соверши бросок 1D10). Однако на этот раз они не будут в восторге. Если ты прославился за трусость, она может даже сработать против тебя.

епутация в Киберпанке имеет еще один большой эффект - "Будем Бычыть". Помни, много сражений в этом жанре сводятся к дуэли воли - кто жестче, злее и выглядит более готовым доказать это? Это часто приводит к тому, что "Будем Бычыть" - когда два тяжеловеса сходятся на середине улицы прямо перед боем, чтобы посмотреть, кто спасует перед столкновением.

Когда совершается "Будем Бычыть", оба участника должны совершить бросок:

1D10 + КРУТОСТЬ + РЕПУТАЦИЯ

Примечание: если один из противников имел репутацию труса, его значение будет рассматриваться как отрицательное число.

В случае "Будем Бычыть", проигравший имеет возможность отступить или совершить любые последующие атаки против этого конкретного противника со штрафом -3 (из-за страха), пока он не одержит победу над этим противником один раз. В ничейной ситуации обе стороны испытывают неуверенность, и штрафы не применяются.

Пример: Айронмастер - опасный бандит бустер, известный во всём Найт-Сити. В центре клуба "The Slammer" он сталкивается с привлекательной молодой женщиной и её спутником парнем. Айронмастер говорит: "Свали, молокосос. Теперь эта гнездо моя". Парень встаёт и говорит: "Сам свали, мозгоёб". Начинается противостояние.

Айронмастер известен по всему городу, что даёт ему его репутация 6. Чего он не знает, так это того, что это Парень - чёрный пояс 5-го дана в Кэмпо. Хотя он новичок в Зоне и не имеет большого количества славы (3), он абсолютно хладнокровен и знает о своих навыках (КРУТ= 10). Айронмастер может быть жёстким, но он просто бандит. Его (КРУТ) Крутость всего 4, его репутацию поддерживает несколько удачных поединков. Его общий результат (Результат броска 4) + 4 + 6 = 14. Общее результат парня (Результат броска 3) + 3 + 10 + = 16. Айронмастер чувствует странное беспокойство, когда смотрит на спокойного, готового вспыхнуть, парня. Он отводит глаза, и с ворчанием отступает.

"Многие битвы выигрываются до первого выстрела. Когда твои глаза встречаются с его, и он понимает, что ты готов заплатить эту цену кровью. Его кровью, твоей кровью - для тебя это не имеет значения. Ты верен идее."

- Морган Блэкхэнд, "Руководство Наёмника"

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ

«Начнем с железа, в моём случае это "Arasaka". Всегда пользуюсь ими. Надёжные. Мне нравится подкладывать немного кевлара на спину поднимая мои ставки, и сверху хороший шлем. Теперь я приступаю к основному. Дополнительные патроны - обычно бронебойные. Пара ножей, в том числе хороший моно-клинок. Несколько гранат, на всякий случай... Ты никогда не знаешь, с какими проблемами, при парковке, ты столкнешься..."

- Лейтенант «Ред» Напалм, NCPD "Psycho Squad"

РАЗДЕЛ 5 СОЗДАН ДЛЯ БУДУЩЕГО

Экипировка

Будущее Киберпанка мобильно. Как и ковбои Старого Запада, большинство людей носят свои жизни на спинах - миниатюрное снаряжение для сна, еды и развлечений, и забитые сумками задними сиденьями автомобилей. То, что ты носишь с собой, на уличном языке известно как твоя Экипировка. Типичная экипировка может включать в себя:

- Надувной матрас (складывается в свёрток 15 на 15 сантиметров для удобного хранения).
- Спальный мешок в компрессионной упаковке (в упакованном состоянии имеет размер книги в мягком переплёте).
- Мини-Стерео Компо - (мини-бумбокс со стереодинамиками или наушниками, опционально, проигрыватель CD, чипов/лент, ТВ и конечно, радио).
- Горстка лент или чипов данных.
- Планшет или карманный компьютер (для заметок, писем, бизнеса, соединения с компьютерной сетью).
- Кибер-модем, кабели (очень полезно для для Нетраннеров).
- Карманный сотовый телефон (Телефон приобретается, услуги арендуются на месяц).
- Пистолет, нож, или оба варианта. Возможно, штурмовая винтовка или ПП, а также пара запасных магазинов. Всегда имей дополнительный боезапас.
- Защита тела (обычно броне-куртка или пуленепробиваемая футболка).
- Личные вещи, такие как одежда, зубные щётки и т.д.

Большая часть всего этого втиснута в наплечную или дорожную сумку. Большинство персонажей Киберпанка ведут не такой уж оседлый образ жизни. У Рокербоев всегда есть очередной концерт. Соло должны постоянно перемещаться - этого требует очередная работа, и ты всё равно будешь двигаться, чтобы твои враги не выяснили, где ты спишь в эти дни. Копы, Нетраннеры, Медиа и Техники всегда находятся в движении - в дозоре, переделках против себя по средствам своего нетраннинга. Номады - ну, для начала у них нет домов, и что в нём хорошего, если ты всё равно не можешь разместить его на задней часть своего байка? Даже Корпорат, может найти себе пристанище в "гробу" аэропорта Токио, если наступят тяжёлые времена.

Твоя Экипировка - твоё мирское имущество, упаковано в дорожную сумку 2х4

Дело в том, что компьютерное общество позволяет людям постоянно жить как туристы. Зачем тебе идти домой, чтобы слушать любимую музыку, когда ты можешь

ДЕНЬГИ В 2020

В те года, в конце 20-го века, все думали, что валютой будущего будет японская иена. Но только одна страна использует иену на регулярной основе, тогда как многие страны используют доллар наравне с собственной валютой.

Современный евродоллар (ED/EB) частично основан на универсальной привлекательности доллара США. В начале действия Договора 1992 года, в соответствии с которым было создано (*European Economic Community*) "Европейское Экономическое Сообщество", "ЕЭС" создало ЕВРОДОЛЛАР (ED/EB) на основе среднего денежного оборота США, Франции, Германии, Великобритании и Японии. Сначала это звучало великолепно. Евродоллар был привязан к сильной валюте, и все полагали, что США останутся относительно стабильными.

Это была ошибка.

Евродоллары в значительной степени являются стандартом валюты в мире 2020; приняты к обороту в США, Японии, на Дальнем Востоке и в том, что осталось от Ближнего Востока.

Загвоздка в том, что благодаря краху и дефициту, текущий доллар США стал стоить меньше, чем его родственники. Таким образом, при обмене валюты "один к одному" это будет означать, что ты получаешь около одного евродоллара за каждые два американских доллара.

туристам. Зачем тебе идти домой, чтобы слушать любимую музыку, когда ты можешь взять с собой проигрыватель компакт-дисков? Пропускаешь звонки и ненавидишь автоответчики? Ты носишь с собой телефон, который подключен к сотовой сети, совершаешь деловые звонки посещая любимый ресторан, или за рулём своего автомобиля. Зачем беспокоиться о кулинарии, если ты можешь быстро что-то приобрести в ста магазинах быстрого питания? Зачем хранить одежду, если ты можешь использовать её, пока она не износится, а затем купить новую? Ты арендуешь спальный куб на ночь, собираешь свои личные вещи и испаряешься утром. Помни:

"Да, будущее одноразовое. Как и ты дружище"

- Рэйзорджек

БУДУЩЕЕ ОДНОРАЗОВОЕ

Ключом к любой игре в Киберпанк является мышление Киберпанка. Мобильное мышление без привязанностей. Ты не знаешь, где ты будешь спать сегодня ночью, и тебе всё равно. У тебя есть кровать в твоей сумке, несколько мелодий в твоём сборнике, немного денег на еду. И пистолет, чтобы убедиться, что у тебя никто ничего не отнимет.

Начальный фонд

Так сколько же у тебя на старте? Ну, это зависит от твоей работы. Работа? Да, даже в Тёмном Будущем ты должен оплачивать счета, чомбатта. И тебе нужна работа, потому что это действительно короткий промежуток между возможностью есть "Realpack" и свежие овощи, и поисками еды и жизнью в грязной куб-ночлежке.

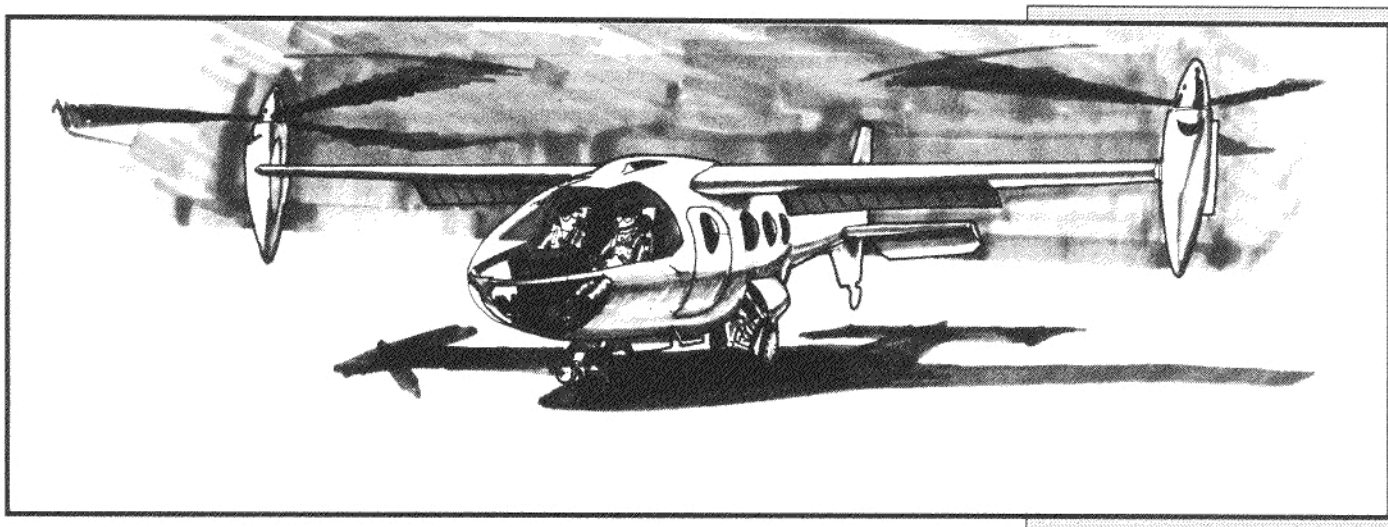
Насколько хороша твоя работа в настоящее время, зависит от уровня твоей профессии.

Да, **особой способности.** Например, Рокербой с харизматическим лидерством 2 не собирает толпы, как Керри Евродин (горячий мега-рокер).

ТАБЛИЦА ПРОФЕССИИ

Уровень особой способности

РОЛЬ	1-5	6	7	8	9	10
Рокербой	Отчаянная нужда в концертах 1,000 / месяц	Регулярная работа в клубе 1,500 / месяц	Выступления в больших клубах 2,000 / месяц	У тебя есть Контракт 5,000 / месяц	Гастролирующая группа 8,000 / месяц	Выдающийся Артист 12,000 / месяц
Соло	Уличный ронин 2,000 / месяц	Частный головорез 3,000 / месяц	Корпоративные мускулы 4,500 / месяц	Профессиональный оперативник 7,000 / месяц	Наёмник высшей лиги 9,000 / месяц	Элитный Соло 12,000 / месяц
Коп	Частная охрана 1,000 / месяц	Городской полицейский 1,200 / месяц	Корпоративная охрана / детектив 3,000 / месяц	Корпоративная безопасность / "Psycho Squad" 5,000 / месяц	Руководитель подразделения специального назначения 7,000 / месяц	Глава службы безопасности / Шерф полиции 9,000 / месяц
Корпорат	Ассистент 1,500 / месяц	Менеджер 3,000 / месяц	Младший администратор 5,000 / месяц	Администратор 7,000 / месяц	Глава отдела 9,000 / месяц	Глава подразделения 12,000 / месяц
Медиа	Свободный репортёр 1,000 / месяц	Репортёр на зарплате 1,200 / месяц	Редактор колонки 3,000 / месяц	Продюсер / Главный редактор 5,000 / месяц	Лицо местных СМИ 7,000 / месяц	Лицо национальных СМИ 10,000 / мес
Фиксер	Уличный панк 1,500 / месяц	Лидер банды 3,000 / месяц	Гангстер 5,000 / месяц	Зам заместителя 7,000 / месяц	Заместитель 8,000 / месяц	Криминальный босс 10,000 / месяц
Техник	Местный мастер на все руки 1,000 / месяц	Частный рабочий 2,000 / месяц	Корпоративный техник 3,000 / месяц	Младший инжинер 4,000 / месяц	Инженер 5,000 / месяц	Старший инженер 8,000 / месяц
Нетраннер	НедоРаннер 1,000 / месяц	Хакер 2,000 / месяц	Бит Жокей 3,000 / месяц	Сетевой Ковбой 5,000 / месяц	Декслингер 7,000 / месяц	Системный оператор 10,000 / месяц
Медтехник	Штопальщик 1,600 / месяц	Медицинский техник 2,000 / месяц	РипперДок 5,000 / месяц	Врач "Trauma Team" 7,000 / месяц	Врач общей практики 10,000 / месяц	Врач специалист 15,000 / месяц
Номад	Член клана 1,000 / месяц	Воин 1,500 / месяц	Глава дома 2,000 / месяц	Разведчик 3,000 / месяц	Старший клана 4,000 / месяц	Глава Семьи 5,000 / месяц



Это означает, что он будет играть концерты везде, где сможет их провести - гадкие притоны, бармицвы, свадьбы, барные драки. Выбирай сам.

Быстро пробегись по Таблице Профессий на стр. 58. Найди свою роль (или ближайшую к ней), сопоставь её с текущим уровнем Особой Способности, и это укажет твою ежемесячную зарплату. **Умножь эту сумму на 1D6 / 3, чтобы определить количество месяцев, в течение которых ты отработал на данный момент, и это даст тебе общую сумму денег, с которой начинает твой персонаж.**

Как именно ты зарабатываешь свои едди зависит только от тебя, категории намеренно расплывчаты, чтобы дать тебе больше места для отыгрыша своей роли. Возможно, как "Соло 7-го уровня", ты не хочешь работать в корпорации, нет проблем. Это только общее описание того, куда ты вписываешься в иерархии Соло. Насколько нам известно, ты работаешь в команде коллекторов "Amnesty International". осту безработный.

Готов поспорить, тебе уже не терпится отведать этот кусок.

Ноша

В большинстве случаев поклажа не является большой проблемой для персонаж Киберпанка - вероятно он оставит большую часть своего снаряжения в своей квартире или в своей машине. Персонаж Киберпанка может носить с собой, в килограммах, столько, сколько очков вложено в его характеристику Телосложение, умноженные на 10. Он может развить усилие в 40 раз больше своего Телосложения.

Пример: я потратил 6 очков, чтобы получить Средний тип Телосложения. Я могу нести до 60 килограмм - примерно 132 фунта. Я могу тянуть 240 кг - около 528 фунтов.

Вместо того, чтобы перечислять точные веса всего, что ты, возможно, собираешься таскать, мы организовали более простую систему классификации. Следующие весовые группы более полезны для Рефери, который должен определить, сколько игрок может унести.

0,5 кг или меньше

1 коробка с боеприпасами • Сотовый телефон • Персональная стереосистема • Карманный компьютер • Кибер-модем • Интерфейсные кабели • Карманный телевизор • Цифровая фотокамера • Небольшой рекордер • Фонарик • Бинокль • Швейцарский армейский нож • Элемент одежды • Боевой нож • Автоматический складной нож • Зеркальные очки • Лёгкий пистолет • Нейлоновая сумка для переноски • Кевларовый шлем.

1 кг или меньше

Средние или тяжелые пистолеты • Спальный мешок • Радио и чип-плеер • Видеокамера • Набор инструментов • Медицинский набор • Портативный компьютер • Бронежилет или футболка.

3 кг

Пистолет-пулемёт • Очень тяжёлый пистолет • Электрогитара • Синтезатор ударных • Надувной матрас • Штурмовая винтовка от малого до среднего размера • Дробовик • Бронежилет • Брюки или жилет из кевлара.

4 кг

Электрическая клавиатура • Усилитель • Тяжёлая штурмовая винтовка.

"Единственная разница между большинством людей и нами, Номадами, заключается в том, что у Номадов есть крутые тачки..."

- Номад Сантьяго

"Я вижу парней, которые всё время ходят с тяжёлыми штурмовыми винтовками, перекинутыми через бронированные плечи. Дураки. Это всё равно, что надеть неоновый голографический значок, на котором написано: "Эй, я Соло - пристрели меня".

- Морган Блэкхэнд

ВООРУЖЕНИЕ

Первое, что нужно твоему киберпанку, это какое-нибудь оружие (оружие может вытащить тебя из передряги намного быстрее, чем отличная стереосистема). Оружие киберпанка делится на семь видов:

Пистолеты (П) - любые виды однозарядного (или полуавтоматического) вооружения, из которого можно прицельно стрелять держа его в одной руке.

Пистолеты-Пулемёты (ПП) - это оружие любого типа, которое может вести автоматический или полуавтоматический огонь, используя только пистолетные боеприпасы.

Дробовики (ДРБ) - это любое оружие, которое ведёт огонь дробью или другими мелкими частицами, взамен цельных боеприпасов.

Винтовки (ВИН) - включают штурмовые винтовки, карабины и полностью автоматические винтовки. Это оружие всегда стреляет боеприпасами винтовочного типа.

Тяжелое вооружение (ТЯЖ) - включает ракетное оружие, гранаты, тяжёлую артиллерию и т.д.

Оружие Ближнего Боя (ОББ) - включает мечи, кинжалы, ножи, оружие для боевых искусств, древковое оружие и т.д.

Экзотическое Оружие (ЭКЗ) - это луки, лазеры, игломёты, пневматические ружья и микроволновое оружие - настоящее "фантастическое" оружие вселенной Киберпанка.

Коды вооружения

Каждое оружие представлено определенными характеристиками, такими как еготип, урон, дистанция действия, точность, возможность скрыть, доступность и стоимость. Эти факторы записываются в виде кода оружия - профиль оружия записывается как:

Название • Тип • Точность • Возможность скрыть • Доступность • Урон и боеприпасы • Количество Выстрелов • Скорость атаки (ROF) • Надёжность

Например, оружие с кодом: ***Minami 10 • ПП• 0 • Кур • О • 2D6+3 & 10mm • 40 • 20 • ОН*** *будет более-менее точным (0) пистолетом-пулемётом (ПП) "Minami 10", который можно спрятать под куртку (Кур), с отличной доступностью (О), стреляющий 10-мм боеприпасами, имеющий 40 патронов, способный совершить до 20 выстрелов за раунд в полностью автоматическом режиме, и очень надёжен (ОН). Далее следует описание кода оружия:*

Точность - Вот насколько на самом деле хорошо это оружие. Точность оружия оценивается от -3 до +3, средний уровень точности равен 0.

Возможность Скрыть - то насколько легко его можно спрятать, пока оно не понадобится (важный фактор для боевого оружия). Разумный стрелок не захочет заходить в бар с торчащим из-под пальто дробовиком - это вызовет проблемы. Он также должен быть в состоянии пронести "запрещённое оружие" при обыске

Карманы (Карманы, штанины брюк или рукава) ..... (Кар)
Куртка (Куртка, пальто, оперативная кобура) ..... (Кур)
Длинный (Длинный плащ) ..... (Д)
Нет (Не может быть спрятано) ..... (Н)

Доступность - показывает насколько затруднительно найти это оружие на легальном рынке.

Отличная ..... (О)
Можно найти, практически, где угодно.
Доступная ..... (Д)
Можно найти в большинстве спортивных или оружейных магазинов на улице.
Малая ..... (М)
Специализированное вооружение, чёрный рынок, украденное у военных.
Редкая ..... (Р)
Украденное, единственное в своём роде, особая военная поставка, может быть крайне незаконным.

Урон / Боеприпас - Каждое оружие определяется по типу боеприпасов, которые оно использует, и по урону этих боеприпасов (в значении совершаемого броска костей).

Количество выстрелов - это количество выстрелов, хранящихся в стандартной обойме, магазине или колчане для определенного типа оружия.

Скорость Атаки (Rate of Fire - ROF) - это количество выстрелов, которое оружие может сделать в одном боевом раунде (3 секунды).

Надежность - это то, насколько оружие надежно в бою, его вероятность заклинивания при автоматическом огне и т.д.

Очень надёжное ..... (ОН)
Обычное ..... (ОБ)
Ненадёжный ..... (НН)

СПИСОК ВООРУЖЕНИЯ

Название	Тип	Точн.	Скр.	Дост.	Урон/Боеп.	#Патр.	ROF	Над.	Дист.	Цена
ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ										
BudgetArms C-13	П	-1	Кар	О	1D6 (5мм)	8	2	ОБ	50м	75.00
Dai Lung Cybermag 15	П	-1	Кар	Д	1D6+1 (6мм)	10	2	НН	50м	50.00
Federated Arms X-22	П	0	Кар	О	1D6+1 (6мм)	10	2	ОБ	50м	150.00
СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ										
Militech Arms Avenger	П	0	Кур	О	2D6+1 (9мм)	10	2	ОН	50м	250.00
Dai Lung Streetmaster	П	0	Кур	О	2D6+3 (10мм)	12	2	НН	50м	250.00
Federated Arms X-9mm	П	0	Кур	О	2D6+1 (9мм)	12	2	ОБ	50м	300.00
ТЯЖЁЛНЫЕ ПИСТОЛЕТЫ										
BudgetArms Auto 3	П	-1	Кур	О	3D6 (11мм)	8	2	НН	50м	350.00
Sternmeyer Type 35	П	0	Кур	Д	3D6 (11мм)	8	2	ОН	50м	400.00
ОЧЕНЬ ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ										
Armalite 44	П	0	Кур	О	4D6+1 (12мм)	8	1	ОБ	50м	450.00
Colt AMT Model 2000	П	0	Кур	Д	4D6+1 (12мм)	8	1	ОН	50м	500.00
ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ										
Uzi Miniauto 9	ПП	+1	Кур	О	2D6+1 (9мм)	30	35	ОН	150м	475.00
H&K MP-2013	ПП	+1	Кур	Д	2D6+3 (10мм)	35	32	ОБ	150м	450.00
Fed. Arms Tech Assault II	ПП	+1	Кур	Д	1D6+1 (6мм)	50	25	ОБ	150м	400.00
СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ										
Arasaka Minami 10	ПП	0	Кур	О	2D6+3 (10мм)	40	20	ОН	200м	500.00
H&K MPK-9	ПП	+1	Кур	Д	2D6+1 (9мм)	35	25	ОБ	200м	520.00
ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ										
Sternmeyer SMG 21	ПП	-1	Д	О	3D6 (11мм)	30	15	ОН	200м	500.00
H&K MPK-11	ПП	0	Д	Д	4D6+1 (12мм)	30	20	ОБ	200м	700.00
Ingram MAC 14	ПП	-2	Д	О	4D6+1 (12мм)	20	10	ОБ	200м	650.00
ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ										
Militech Ronin Light Assault	ВИН	+1	Н	Д	5D6 (5.56)	35	30	ОН	400м	450.00
AKR-20 Mefium Assault	ВИН	0	Н	Д	5D6 (5.56)	30	30	ОБ	400м	500.00
FN-FAL Heavy Assault Rifle	ВИН	-1	Н	Д	6D6+2 (7.62)	30	30	ОН	400м	600.00
Kalashnikov A-80 Heavy Rifle	ВИН	-1	Н	О	6D6+2 (7.62)	35	25	ОБ	400м	550.00
ДРОБОВИКИ										
Arasaka Rapid Assault 12	ДРБ	-1	Н	Д	4D6 (00)	20	10	ОБ	50м	900.00
Sternmeyer Stakeout 10	ДРБ	-2	Н	Р	4D6 (00)	10	2	ОБ	50м	450.00
ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ										
Barrett-Arasaka Light 20mm	ТЯЖ	0	Н	Р	4D10AP(20/9мм)	10	1	ОН	450м	2,000.00
Scorpion 16 Missile Launcher	ТЯЖ	-1	Н	Р	7D10	1	1	ОН	1км	3,000.00
Militech Arms RPG-A	ТЯЖ	-2	Н	Р	6D10	1	1	ОН	750м	1,500.00
Граната	ТЯЖ	0	Кар	М	Зависит от типа	1	1	ОН	Бросок	30.00
С-6 Пластиковая взрывчатка	ТЯЖ	0	Кар	М	8D10 на 1 кг.	1	1	ОН	Нет	100.00/кг
Мина (все типы)	ТЯЖ	0	Кур	М	4D10	1	1	ОН	Нет	350.00
Огнемёт K-A F-253	ТЯЖ	-2	Н	Р	2D10+1	0	1	ОБ	50м	1,500.00

ПОДСКАЗКА

ТО = Точность Оружия). Возможность скрыть: Кар=Карман, Кур=Куртка, Д=Длинный, Н=Нет/Не может быть спрятано. Доступность: О=Отличная (Можно найти где угодно) Д=Доступная (Спортивные и оружейные магазины) М=Малая (Украденное у военных, чёрный рынок) Р=Редкая (Единственное в своём роде, особая военная поставка, может быть крайне незаконным). Урон/Боеприпас: калибр большинства оружия 2020го измеряется в миллиметрах. #Патронов (Количество выстрелов, хранящихся в стандартной обойме). ROF=Rate of Fire (Скорость атаки/Скорострельность). Дистанция.

СОЗДАН ДЛЯ БУДУЩЕГО

Название	Тип	Точн.	Скр.	Дост.	Урон/Боеп.	#Патр.	ROF	Над.	Дист.	Цена
ЭКЗОТИЧЕСКОЕ										
Techtronica 15 Microwaver	П	0	Кур	М	1D6*	10	2	ОН	20м	400.00
Militech Elect. LaserCannon	ВИН	0	Н	Р	1-5D6	10	2	НН	200м	8,000.00
Avante P-1135 Needlegun	П	0	Кар	Р	Наркотик	15	2	ОБ	40м	200.00
Enertex AKM Power Squirt	П	-2	Кур	Д	Наркотик	50	1	ОН	10м	15.00
Nelspot "Wombat" Airpistol	П	-1	Кур	Д	Наркотик	20	2	ОН	40м	200.00
Militech Electronics Taser	П	-1	Кур	Д	Оглушение	10	1	ОБ	10м	60.00
EagleTech "Tomcat" C-Bow	ЭКЗ	0	Н	Д	4D6	12	1	ОН	150м	150.00
EagleTech "Stryker" X-Bow	ЭКЗ	-1	Н	Д	3D6+3	12	1	ОН	50м	220.00
ЭКЗОТИЧЕСКОЕ										
Примечание: Большинство оружия ближнего боя доступно на открытом рынке и имеет (*ROF*) Скорострельность 1, (*WA*) Точность 0 и не нуждается в перезарядке.										
Kendachi Monoknife®	ОББ	+1	Кар	М	2D6	-	-	ОН	1м	200.00
Kendachi Monokatana®	ОББ	+1	Н	Р	4D6	-	-	ОН	1м	600.00
SPM-1 Battleglove™	ОББ	-2	Н	М	3D6 / 2D6	-	-	ОН	1м	900.00

* Микроволновый урон смотри на стр. 108

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Примечание: всё оружие 2020х имеет безгильзовые боеприпасы, и рамы из карбона.

КОД ОРУЖИЯ = Тип • Точность оружия • Возможность скрыть • Доступность • Урон/Боеприпасы • Патроны • Скорострельность • Надёжность

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

BudgetArms C-13
П•-1•Кар•О•1D6 (5мм)•8•2•ОБ
Маломощный пистолет, используемый как скрытое или как "оружие леди".

Dai Lung Cybermag 15
П•-1•Кар•Д•1D6+1 (6мм)•10•2•НН
Дешёвая Гонконгская подделка, часто используется бустерами и прочими уличными отбросами.

Federated Arms X-22
П•-1•Кар•Д•1D6+1 (6мм)•10•2•НН
Вездесущий дешёвый полимерный "Полимерный Ван-Шот". Доступен в дизайнерских расцветках.

СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ

Militech Arms Avenger
П•0•Кур•О•2D6+3 (9мм)•10•2•ОН
Хорошо сделанный пистолет с неплохой дальностью и точностью. Выбор профи.

Dai Lung Streetmaster
П•0•Кур•О•2D6+3 (10мм)•12•2•НН
Ещё один дешевый Dai Lung, сконструированный для Улиц.

Federated Arms X-9mm
П•0•Кур•О•2D6+1 (9мм)•12•2•СТ
Надёжное оружие для Соло, используемое в качестве стандартного военного оружия в США и ЕЭС.

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

BudgetArms Auto 3
П•-1•Кур•О•3D6 (11мм)•8•2•НН
Оно дешёвое. Оно мощное. Иногда взрывается. Чего ещё ты хотел?

Sternmeyer Type 35
П•0•Кур•Д•3D6 (11мм)•8•2•ОН
Прочный, надёжный, с отличной останавливающей способностью. Ещё один запрещенный ЕЭС продукт из Объединенной Германий.

ОЧЕНЬ ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

Armalite 44
П•0•Кур•О•4D6+1 (12мм)•8•1•ОБ
Разработанный для испытаний в качестве альтернативного вспомогательного оружия армии США 1998 года.

Colt AMT Model 2000
П•0•Кур•Д•4D6+1 (12мм)•8•2•ОН
Сейчас является стандартным офицерским вспомогательным оружие в армии США, М-2000 хорошо послужил в войнах Центральной Америки.

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ- ПУЛЕМЁТЫ

Uzi Miniauto 9
ПП•+1•Кур•О•2D6+1 (9мм)•30•35•ОН
УЗИ вошёл в 21-й век, полностью пластиковым, с электрическим роторным магазином и регулируемым спуском. Выбор многих Соло отвечающих за безопасность.

H&K MP-2013
ПП•+2•Кур•О•2D6+3 (10мм)•35•32•ОБ
Обновление "Heckler & Koch" модели "MP-5K classic" с использованием сложных пластиков и встроенным глушителем.

Fed. Arms Tech Assault II
ПП•+1•Кур•О•1D6+1 (6мм)•50•25•ОБ
Обновлённая версия почтенного "Tech Assault I", имеет увеличенный магазин, улучшенный автоматический огонь, не плавится. Честно.

СРЕДНИЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

Arasaka Minami 10
ПП•0•Кур•О•2D6+3 (10мм)•40•20•ОН
Стандартное оружие службы безопасности "Arasaka", распространено по всему миру. Хорошее, универсальное оружие.

H&K MPK-9
ПП•+1•Кур•Д•2D6+1 (9мм)•35•25•ОБ
Лёгкий композитный пистолет-пулемёт со встроенными прицелами. Используется многими (*Euro Solos*) Евро Соло.

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

Sternmeyer SMG 21
П•-1•Д•О•3D6 (11мм)•30•15•ОН
Лучшая позиция "Sternmeyer" в антитеррористической категории, с широким использованием в командах "C-SWAT" и "Psycho Squads".

H&K MPK-11
ПП•0•Д•Д•4D6+1 (12мм)•30•20•ОБ

Возможно, является наиболее часто используемым Соло пистолетом-пулемётом из существующих, "МРК-11" может быть модифицирован в четырех различных вариантах конструкции, в том числе в виде Булл-пап, стандартного ПП, штурмового карабина и с креплением для гранатомёта.

Ingram MAC 14
ПП•-2•Д•О•4D6+1 (12мм)•20•10•об
Обновлённый "MAC-10", с композитным корпусом и цилиндрическим магазином подачи.

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ

Militech Ronin Light Assault
ВИН•+1•Н•Д•5D6 (5.56)•35•30•ОН
Лёгкая, универсальная новинка, схожая с "M-16B".

AKR-20 Mefium Assault
ВИН•0•Н•Д•5D6 (5.56)•30•30•ОБ
Обновлённый АКМ из пластика и углеродного волокна, который распространён в том, что осталось от советского блока.

FN-FAL Heavy Assault Rifle
ВИН•-1•Н•Д•6D6+2 (7.62)•30•30•ОН
Стандартное штурмовое оружие НАТО для работы на поле боя. Конструкция Булл-пап, телескопический приклад.

Kalashnikov A-80 Heavy Rifle
ВИН•-1•Н•О•6D6+2 (7.62)•35•25•ОБ
Ещё один восстановленный советский проект, с улучшенным прицелом и облегчёнными компонентами.

ДРОБОВИКИ

Arasaka Rapid Assault 12
ДРБ•-1•Н•Д•4D6 (00)•20•10•ОБ
Автоматический дробовик высокой мощности со смертоносной огневой мощью. Используется "Arasaka" по всему миру ещё одна веская причина избегать "Парней в Чёрном".

Sternmeyer Stakeout 10
ДРБ•-2•Н•Р•4D6 (00)•10•2•ОБ
Лёгкий патрульный дробовик, используемый городскими полицейскими департаментами.

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Barrett-Arasaka Light 20mm
ТЯЖ•0•Н•Р•4D10 (20/9мм)•10•1•ОН
Фаворит охотников на киберпсихов. Почти 2 метра в длину, эта "пушка" стреляет снарядами из обеднённого урана со сверхзвуковой скоростью. Тяжелый бронебойный подкалиберный снаряд повреждает броню на 2 пункта за попадание.

Scorpion 16 Missile Launcher
ТЯЖ•-1•Н•Р•7D10•1•1•ОН
Третье поколение ракетной пусковой установки "Stinger", это наплечная установка, запускающая одну ракету.

Militech Arms RPG-A
ТЯЖ•-2•Н•Р•6D10•1 •1•ОН
Устанавливаемый на плечо, реактивный пусковой гранатомёт. Массово применялся в центрально-американских конфликтах под названием "RPG-A"

Граната
ТЯЖ•0•Кар•М•Разные•1•1•ОН
Типы включают: Осколочные (7D6), Зажигательные (4D6 в течении 3 ходов), Оглушающие (-5 к оглушению), Ослепляющие (Слепота на 4 хода), Звуковые (Утрата слуха на 4 хода), Газовые (см. **ПвПВ** (Перестрелка в пятницу вечером) Таблица газов).

Гранатомёты
ТЯЖ•0•Д/Н•Р•Разные•1•1•ОБ
Пусковая установка может быть ручной, или прикреплённой (под стволом) к любой штурмовой винтовке.

С-6 "Flatfire" Пластиковая взрывчатка
ТЯЖ•0•Кар•М•8D10 за кг•1•1•ОН
Блок серого пластика, может быть взорван таймером, натяжением растяжки или сигналом.

Мина (все типы)
ТЯЖ•0•Кур•М•4D10•1•1•ОН
Может быть взорвана таймером, натяжением растяжки, сигналом или датчиком движения.

Огнемёт K-A F-253
ТЯЖ•-2•Н•Р•2D10•10•1•ОБ
Распылитель жидкого напалма. Наспинный и громоздкий. Наносит дополнительный урон после первого попадания (см. **ПвПВ**, стр. 110).

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ

Techtronica 15 Microwaver
П•0•Кур•М•1D6•10•2•ОН
Излучатель микроволн размером с фонарик. Смотри детали в разделе **ПвПВ**, стр. 108.

Militech Elect. LaserCannon
ВИН•0•Н•Р•1-5D10•10•2•НН
Специальная военная лазерная пушка, которую мало кто видел. Смотри детали в разделе **ПвПВ**, стр. 108.

Avante P-1135 Needlegun (Игломёт)
П•0•Кар•М•Наркотик•15•2•ОБ
Лёгкий, пластиковый, мощная пневматика. Может быть заправлен препаратами или ядом. Смотри детали в разделе **ПВПВ**, стр. 107.

Enertex AKM Power Squirt
П•-2•Кур•Д•Наркотик•50•1•ОН
Водяной пистолет. Да, мощный водяной пистолет. Прежде чем рассмеяться, посмотри детали в разделе **ПвПВ**, стр. 108.

Nelspot "Wombat" Airpistol
П•-1•Кур•Д•Наркотик•20•2•НН
Пейнтбольное ружье из ада. Может стрелять кислотой, краской, препаратами, ядом. Смотри детали в разделе **ПвПВ**, стр. 108.

Militech Electronics Taser
П•-1•Кур•Д•Оглушение•10•1•ОБ
Шокер. Размером примерно с ручной фонарик. Смотри детали в разделе **ПвПВ**, стр. 107.

EagleTech "Tomcat" Compound Bow
ЭКЗ•0•Н•Д•4D6•12•1•ОН
Гиростабилизированный составной лук. Тихий и смертоносный.

EagleTech "Stryker" Crossbow
ЭКЗ•-1•Н•Д•3D6+3•12•1•ОН
Арбалет из пластика и биметалла. Тихо, смертоносно, и обычно ты получаешь свои боеприпасы назад.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Kendachi Monoknife ®
ОББ•+1•Кар•М•2D6•-•1•ОН
Односторонний кристаллический клинок. Невероятно острый. В японском стиле "танто". Также доступны в форме "нагината" за дополнительные 100.00

Kendachi Monokatana ®
ОББ•+1•Н•Р•4D6•-•1•ОН
Длинная версиямономолекулярного клинка. Напоминает высокотехнологичную "катану" с молочным, почти прозрачным лезвием

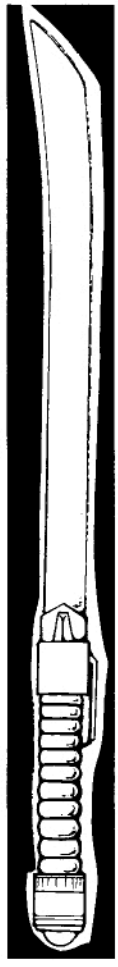
SPM-1 Battleglove™
ОББ•-2•Н•М•3D6/2D6•-•1•ОН
Это большая рукавица, покрывающая кисть и предплечье. Она наносит 3D6 урона сжатием, 2D6 урона при ударе и имеет три разъёма, которые можно использовать для установки любой стандартной опции киберрук.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Тип	Точн.	Скр.	Дост.	Урон/Боеп.	#Патр.	ROF	Над.	Дист.	Цена
Дубинка	ОББ	0	Д	Д	1D6	-	-	-	1м	Бесплатно
Нож	ОББ	0	Кар	Д	1D6	-	-	-	1м	1-20.00
Меч	ОББ	0	Н	Д	2D6+2	-	-	-	1м	20-200.00
Топор	ОББ	-1	Н	Д	2D6+3	-	-	-	1м	20.00
Нунчаки/Тонфа	ОББ	0	Д	Д	3D6	-	-	-	1м	15.00
Нагината	ОББ	0	Н	М	3D6	-	-	-	1м	100.00
Сюрикэн	ОББ	0	Кар	Д	1D6/3	-	-	-	Бросок	2-3.00
Складной нож	ОББ	0	Кар	Д	1D6/2	-	-	-	1м	15.00
Латунный кастет	ОББ	0	Кар	Д	1D6+2	-	-	-	1м	10.00
Кувалда	ОББ	-1	Н	Д	4D6	-	-	-	1м	20.00
Бензопила	ОББ	-3	Н	Д	4D6	-	-	-	2м	80.00

Kendachi Monokatana ®

ОББ•+1•Н•Р•4D6•-•1•ОН



ПЕРЕЗАРЯДКА И ОПЦИИ

Боеприпасы*1

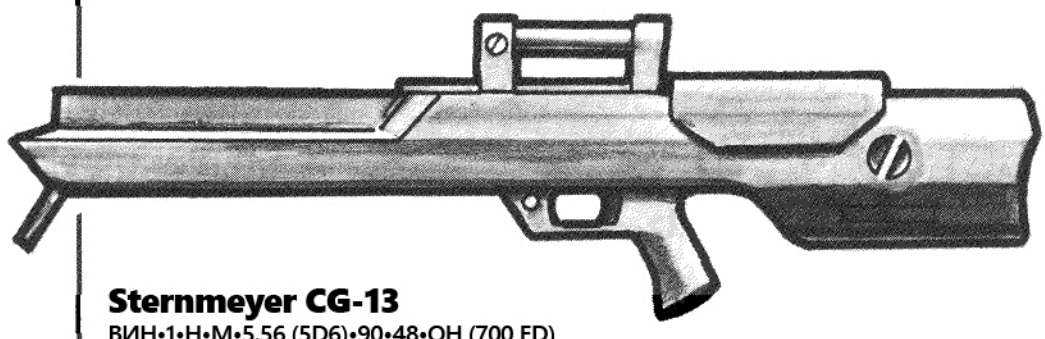
Лёгкий Пистолет, Лёгкий ПП (Коробка с 100)	15.00
Средний пистолет, ПП (Коробка с 50)	15.00
Тяжёлый Пистолет, Тяжёлый ПП (Коробка с 50)	18.00
Очень тяжёлый пистолет (Коробка с 50)	20.00
Штурмовая винтовка (Коробка с 100)	40.00
Дробовик (Коробка с 12)	15.00
Патроны 20мм пушки (1)	25.00
Стрелы (12)	24.00
Арбалетные болты (12)	30.00
Гранулы для пневматического пистолета (100)*2	6.00
Патроны Игломёта (50)	25.00
Боекомплект для огнемёта	50.00
Боеприпасы для микро-гранатомёта (4 штуки)	100.00

Опции

Глушитель	100.00
Кобура (Все виды)	20.00
Оружейный ремень	5.00

***1** (*ББ*) Бронебойные = 3х цена. Магазин гильзовых патронов для старых пушек = 2х цена.

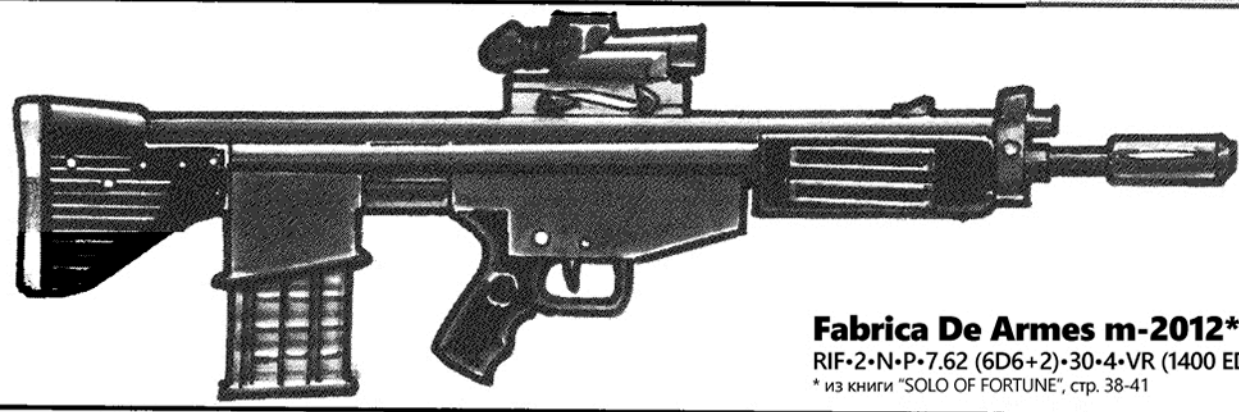
***2** Препараты, Яд = 5х цена.



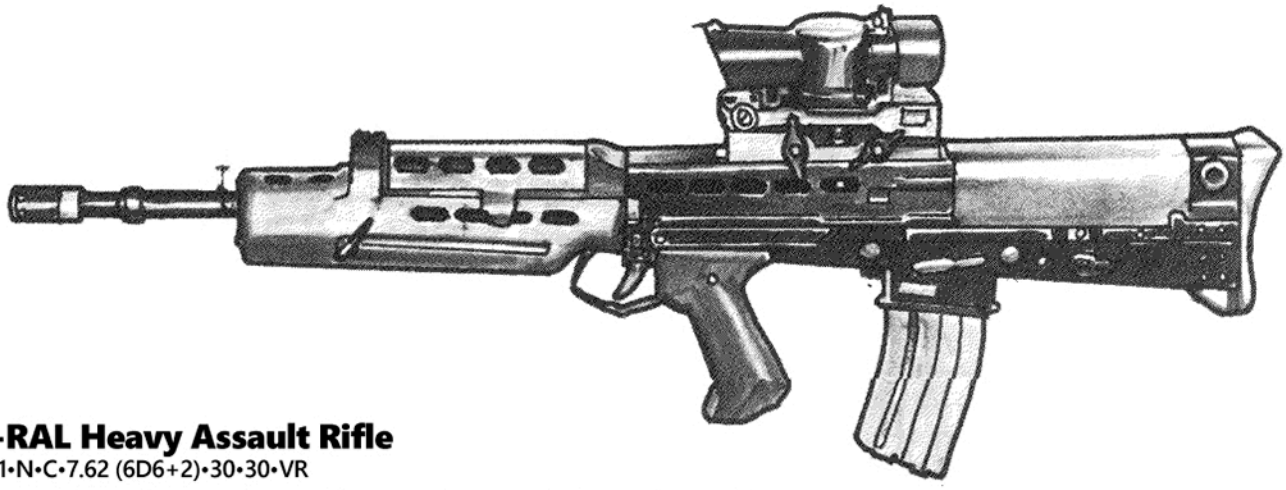
Sternmeyer CG-13

ВИН•1•Н•М•5.56 (5D6)•90•48•ОН (700 ED)

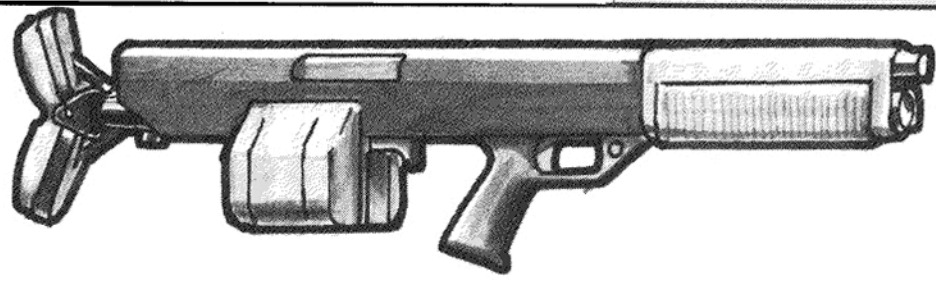
* из книги "СОЛО УДАЧИ", стр. 38-41



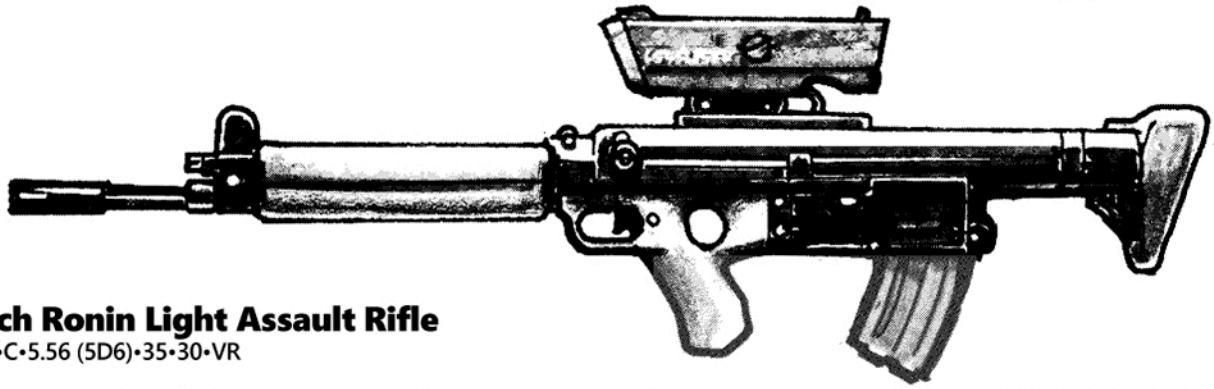
Fabrica De Armes m-2012*
RIF•2•N•P•7.62 (6D6+2)•30•4•VR (1400 ED)
* из книги "SOLO OF FORTUNE", стр. 38-41



FN-RAL Heavy Assault Rifle
RIF•-1•N•C•7.62 (6D6+2)•30•30•VR



Arasaka Assault Shot 12
RIF•-1•N•C•00 (4D6)•20•10•ST



Militech Ronin Light Assault Rifle
RIF•+1•N•C•5.56 (5D6)•35•30•VR

"Давайте смотреть правде в глаза: всё это новое железо, что существует, по большому счёту по-прежнему выполняет всё ту же работу - кидает куски свинца в тела людей на почти сверхзвуковых скоростях. Пластиковые рамы и всевозможные боеприпасы только глазурь на торте..."

- Морган Блэкхэнд "Справочник Наёмника"

Старые Пушки Никогда не Умирают

Выставленные на продажу, ещё в 1990-х, модели почтенных Beretta и Webley по-прежнему используются (особенно в ломбардах и на чёрном рынке). То же самое можно предположить для оружия 20-го века в 21-м веке - большое количество "устаревшего" оружия, которое можно найти по разумным ценам в любом ломбарде. Цены, как правило, вдвое меньше, чем у сопоставимого нового оруж ия этого типа, хотя окончательная цена зависит от Рефери.

S&W Combat Magnum
П•1•Кур•Д•2D6+3(.357)•6•2•ОН
Предназначенный для использования пограничным патрулём США, Combat Magnum является популярным выбором среди полицейских. Его «маленькая рама» и надёжная работа делают его бестселлером.

Liama Commanche
П•0•Кур•Д•4D6 (.44)•6•1•ОБ
Отличный револьвер 44-го калибра, используемый для защиты дома и в работе полицейских. Из-за длинного ствола его трудно скрыть.

Colt .45 "Peacemaker"
П•0•Кур•Р•2D6 +2 (.45)•6•1•ОН
Оружие, "Которое покорило Запад", ".45" был самым распространённым оружием США в течение 1800-х годов. Оружие одиночного действия, оно должно быть взведено перед выстрелом, хотя у более поздних моделей был сплющенный молот, позволяющий стрелять из пистолета, "раздувая" молот.

Colt .38 Detective
П•1•Кур•Д•1D6 +2 (.38)•6•1•ОН
Самое распространённое полицейское оружие на протяжении многих лет. У "Colt .38" есть множество вариаций, в том числе и "Chief's Special". Благодаря высокой надёжности многие из этих пушек всё ещё находятся в обращении.

C.O.P. .357 Derringer
П•0•Кар•Д•2D6+3(.357)•4•2•ОН
Разработанный в полной секретности для сотрудников правоохранительных органов, "С.О.Р" использует уникальное вращающееся расположение ударников. Небольшой размер делает его легко скрываемым.

UZI
ПП•2•Кур•Д•2D6 +1 (9мм)•30•20•ОН
Разработанный израильтянами как надёжное экспортное оружие, "UZI" используется во всём мире силами безопасности, секретной службой США, полицией и (к сожалению) террористами и наркоторговцами.

Vz61 Skorpion
ПП•2•Кур•М•1D6 (.25)•20•25•ОН
Являясь стандартным для советского блока военным оружием, "Скорпион" является самым маленьким военным ПП в мире. Небольшой размер боеприпасов обеспечивает превосходный контроль. На него легко установить глушитель, и его можно носить в оперативной кобуре.

Ingram MAC 10
ПП•-1•Кур•Д•2D6 +2 (.45)•30•5•НН
Небольшой (*SMG*) ПП используемый всеми тайными подразделениями и террористами. На него можно легко установить глушитель. Тем не менее, очень большой размер боеприпасов затрудняет контроль при работе в полностью автоматическом режиме.

H&K MP5 & MP5K
ПП•1•Д•Д•2D6 +1 (9мм)•30•20•ОБ
Два ПП с взаимозаменяемыми деталями, представители семейства "H&K", оба имеют общие детали и схожи в конструкции. "MP5K" - это очень маленькая версия MP55D3, которая имеет встроенный глушитель.

Thompson M1
ПП•2•Н•Д•2D6 +2 (.45)•30•20•ОН
Стандартный военный (*SMG*) ПП США времён Второй мировой войны, Thompson прочный, надёжный и простой в использовании. Версия M1928, прославленная гангстерами, была менее надёжной (НН), но могла нести круглый барабанный магазин на 50 патронов.

Bushmaster
ПП•0•Д•Р•4D6 (5.56)•30•20•ОБ
ПП с конфигурацией булл-пап, предназначенный для стрельбы одной рукой. "Bushmaster" использует раму "M-16A1", что технически делает его ближе к штурмовой винтовке, чем к ПП.

FN-FAL
ВИН•0•Н•О•6D6 +2 (7.62)•20•21•ОН
Стандартная винтовка НАТО. Очень смертоносное штурмовое оружие, прочное и удобное в обращении.

AK 47, AKM, AKMS
ВИН•0•Н•О•5D6 (7.62)•30•20•ОН
Стандартная советская военная винтовка, экспортируемая по всему миру, особенно в клиентские государства Советов. Надёжный, прочный, но довольно сложный для контроля, "AK-47", пожалуй, самое известное в мире оружие этой серии.

M-16A и M-16A2
ВИН•2•Н•Д•4D6 (5.56)•30•25•НН
Стандартная военная винтовка США с 1960-х, "M-16" обладает высокой точностью и ошеломляющей дальностью стрельбы. Конструкционный эффект "закручивания" компенсируется огнём боеприпасами 5.56. Более ранние модели "M-16" были очень капризными и крайне ненадёжными в экстремальных условиях, с точностью 1, а не 2. "Ar-15" и "AR-180" - гражданские модели, используемые полицией и для обороны личного имущества.

Styer Aug
ВИН•2•Н•Д•4D6(5.56)•30•20•ОН
Винтовка конфигурации булл-пап с применением высокотехнологичного пластика и алюминия, "AUG" - это тенденция будущего. Прицел встроен, что придаёт ему высокую точность, а прочная пластиковая конструкция придаёт ему надёжность и прочность.

Winchester M70
ВИН•3•Н•Д•5D6+1(30-06)•5•1•VR
Базовая снайперская охотничья винтовка, используемая для охоты на оленей.

CAWS
ДРБ•0•Н•Р•4D6 (00)•10•10•ОБ
Почти "штурмовое вооружение", предназначен для работы в помещении, подавления толпы.

Броня

Это следующая самая важная покупка для хорошо одетого панка. Большинство брони 2000-х изготовлено из эпоксидных ламинатов, пластиковых сеток и тонких металлических или керамических вставок. Они лёгкие, но часто громоздкие. Каждая из них имеет Значение Утяжеления (*ЗУ*), которое вычитается из Рефлексов твоего персонажа, а также Останавливающую Способность (*SP*), которая относится к способности брони останавливать урон. останавливающая способность вычитается из количества урона, нанесённого ударом. Броня включает в себя:

Тяжёлая кожа (Куртка и брюки) SP=4
Хороша для дорожной драки, остановки ножей и т.д. Однако, хорошая пуля калибра .38 разорвёт тебя на куски.

Кевларовая футболка / жилет SP=10
Можно носить незаметно под большинством уличной одежды. Остановит большинство попаданий до калибра .45 ACP.

Кевларовая броне-куртка SP = 14 (Лёгк), 18 (Ср), 20 (Тяж)
Персональная защита для понимающих моду. Эти лёгкие кевларовые куртки имеют нейлоновые покрытия, которые делают их похожими на обычные куртки.

БРОНЯ ДЛЯ ТЕЛА

Тип брони	Покрывает	SP	ЗУ	Цена
Одежда, кожа √	Руки, торс, ~ноги	0	+0	Разная
Тяжёлая кожа	Руки, торс, ~ноги	4	+0	50.^{00}
Кевларовая футболка, жилет √	Торс	10	+0	90.^{00}
Стальной шлем	Голова	14	+0	20.^{00}
Лёгкая броне-куртка √	Торс, руки	14	+0	150.^{00}
Средняя броне-куртка √	Торс, руки	18	+1	200.^{00}
Бронированный жилет	Торс	20	+1	200.^{00}
Бронированные брюки	Ноги	20	+1	200.^{00}
Нейлоновый шлем	Голова	20	+0	100.^{00}
Тяжёлая броне-куртка √	Торс, руки	20	+2	250.^{00}
Бронежилет борт-стрелка	Торс	25	+3	250.^{00}
МеталГир™	Всё тело	25	+2	600.^{00}

*1 **SP** - Stopping Power - Останавливающая способность определяет способнось брони останавливать урон.
ББ - правило Бронебойных боеприпасов расценивает всю броню как 1/2 **SP**. √ = холодное оружие игнорирует 1/2 **SP**.
*2 **ЗУ** - Значение Утяжеления должно быть сложено, и вычтено из основной характеристики РЕФ.

Шлем SP = 14 (Стальной) или 20 (Нейлоновый)
Усиленная защита головы, стандартная для большинства военных. Некоторые сделаны из стали, другие из кевлара и ударопрочного пластика. Большинство (90%) имеют лицевые щитки с **1/2 уровня SP** от остальной часть шлема.

Бронированный жилет / бронированные брюки SP = 20
Стандартная защита для солдат на передовой, бронежилет предназначен для остановки огня из оружия малого калибра, осколков гранат, но только для замедления выстрелов штурмовой винтовки.

Бронежилет борт-стрелка SP = 25
Усиленная защита для стационарных позиций, таких как пулемётные гнезда, двери вертолёта и т.д.

MetalGear™ SP = 25
Ламинированная пластинчатая броня. Громоздкая и сконструированная по принципу модульных сегментов, со шлемом, покрытием рук и ног, передняя и задняя части торса разъединяются.

Особая Экипировка

Ладно, значит, ты не хочешь, чтобы всё было металлическим и с пластиной в лице? Нет проблем. У нас есть пара изящных маленьких гаджетов, чтобы ты мог быть наравне с киборгами.

Боевая перчатка (900.^{00})

Тяжёлые рукавицы, покрывающие кисть и предплечье, сочленены с искусственными мышцами и гидравликой. Боевая перчатка наносит 3D6 урона сжатием, 2D6 урона ударом и имеет три разъёма для любого стандартного оружия или опции для кибер-рук, кроме Гидравлических Поршней.

Умные Очки (200.^{00})

Хочешь получать все преимущества кибер-оптики, но без потери человечности? Умные очки могут быть оснащены чипами для имитации эффектов до 4-х опций кибероптики (каждая опция для умных очков стоит столько же, дешевле на 10% чем обычная кибероптическая опция).

Например, Рэйзорджек решает купить комплект умных очков. В качестве опций он выбирает Тепловизор, Цифровую Камеру, СлабоеОсвещение™ и Прицельный видоискатель. Его общая стоимость 200.^{00} (базовая стоимость) + 990.^{00} = 1190.^{00}

Линейные Рамы

Линейная рама - это мощный экзоскелет, дающий пользователю огромную силу. Существует три вида линейных рам: Sigma, Beta и Omega.

Тип	Сила	Цена
Σ (Sigma)	12	5000.^{00}
β (Beta)	14	7000.^{00}
Ω (Omega)	16	9000.^{00}

Обычно экзоскелеты носят как часть пакета кибернетики (подробнее см. **Добавим Кибера в Панк**, стр. 92). Тем не менее, ты можешь использовать линейную раму, не подключая её непосредственно к своей нервной системе. Вместо этого, ты можешь просто подключить её к костюму, как если бы это был какой-нибудь кибермотоцикл или транспортное средство, получив за это штраф -2 к Рефлексам.

Неплохо, а? Просто убедить, что его никто не стырит, чумба.

"Ну и что, что броня делает тебя медленнее? Ты всё равно не сможешь убежать от пули. Но ты можешь остановить её до того, как сдохнешь".

- Номад Сантьяго

ЛИСТ СНАРЯЖЕНИЯ 2020

Ниже приведён список полезных предметов для киберпанка.

МОДА*

Брюки 20.00
Верх 15.00
Куртка 35.00
Обувь 25.00
Ювелирные изделия 10-100.00
Зеркальные очки 5-50.00
Контактные линзы 100.00
Очки 50.00

*Умножь цену на множитель стиля
Универсальный шик 1x
Досуговая одежда 2x
Деловая одежда 3x
Высокая мода 4x
Городское сияние 2x

ИНСТРУМЕНТЫ

Технический сканер 600.00
Газовый резак 40.00
Тех. инструментарий 100.00
Инструменты от B&E 120.00
Инструментарий для электроники . 100.00
Защитные очки 20.00
Фонарик 2.00
Химический источник света 1.00
Светящаяся краска ..... за штуку 10.00
Светящаяся лента ..... за метр 32.00
Веревка ..... за метр 7.00
Дыхательная маска 30.00

ЛИЧНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА

Голографический генератор 500.00
Видео экран ..... за 30 см² 100.00
Чип данных 10.00
Лог-компас 50.00
Цифровой диктофон 300.00
Цифровая фотокамера 150.00
Видеокамера 800.00
Видео/Аудио проигрыватель 40.00
Видео плёнка 4.00
Карманный телевизор 80.00
Проигрыватель цифровых чипов) . 150.00
Цифровой музыкальный чип) 20.00
Электрогитара 100-500.00
Электронные клавишные 200-900.00
Синтезатор ударных 200-800.00
Усилитель 500-1000.00

СИСТЕМЫ ДАННЫХ

Портативный компьютер 900.00
Карманный компьютер 100.00
Кибер-Модем ..... От конструкции
Сотовый КиберМодем .. От конструкции
Интерфейсный Кабель 20-30.00
Кабели Низкого Сопротивления) ... 60.00
Комплект электродов 20.00
Клавиатура 100.00
Терминал 400.00

СВЯЗЬ

Мастоид-коммуникатор 100.00
Карманный коммуникатор 50.00
Сотовый телефон 400.00
Мини сотовый телефон 800.00

НАБЛЮДЕНИЕ

Очки-бинокли 200.00
Биноколь 20.00
Усиливающие свет очки) 200.00
ИК очки 250.00
ИК лампа 250.00

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Кинофильм 10.00
Аренда кассеты / чипа 4.00
Брейнданс 20.00
Живой Концерт/Спорт. мероприятие ... 50.00
Еда быстрого приготовления 5.00
Хорошая выпивка* 3.00
Еда из ресторана* 20.00

* Умножь на уровень ресторана или бара:
Сносная 1x
Хорошая 2x
Отличная 3x

БЕЗОПАСНОСТЬ

Блокировка ключом ..... за уровень 20.00
Блокировка магн. картой .. за уровень 100.00
Блокировка Голосом ..... за уровень 200.00
Перехватчик линии 200.00
Дешифратор кода 500.00
Дешифратор голос) 1,000.00
Сканер безопасности 1,500.00
Распознаватель ядов 1,500.00
Генератор помех 500.00
Сканирующая панель 500.00
Датчик движения 40.00
Идентификационная карта 10.00
Устройство отслеживания) 1,000.00
Жучок слежения 50.00
Датчик дистанционной активации 700.00
ПластНаручники 100.00
Стяжки 5.00

МЕДИЦИНА

Степлер для кожи 1,000.00
Спрей Кожа. ..... за банку 50.00
Пластырь ..... от типа препарата
Крио-камера 100,000.00
Аптечка 50.00
Хирургический комплект 400.00
Комплект первой помощи 10.00
Медицинский сканер 300.00
Анализатор наркотиков 75.00
Пневматический инъектор 100.00
Визит в клинику 200.00
День в госпитале 300.00
День в интенсивной терапии 1,000.00
Замена конеч. на клон. 1,500.00

МЕБЕЛЬ

Нейлоновая дорожная сумка 5.00
Спальный мешок 25.00
Надувной матрас 25.00
Футон 90.00
Мебели из натурального дерева за штуку 200.00
Синтетическая мебель ..... за штуку 100.00
Квартира-Куб 5,000.00
Лампа 20.00
Робот-уборщик 1,000.00
Голосовая система выключателей 100.00

ТРАНСПОРТ

Скутер 500.00
Мотоцикл 1,500.00
Городской автомобиль 2,000.00
Маленький субкомпакт 6,000.00
Средний седан 10,000.00
Спортивный автомобиль 20,000.00
Роскошный седан 40,000.00
Примечание: 2x цена за кибер-управление

ОБРАЗ ЖИЗНИ

Услуги сотовой связи ..... месяц 100.00+
Обычное обслуживание связи) ... месяц 30.00+
Оплата телефонной связи) ..... за минуту 0.50
Использование Дата Терма ..... за минуту 1.00
Учетная запись кредитного чипа .за месяц 20.00
Медицинское страхование ... за месяц 1,000.00
Обслуживание Trauma Team) ..... месяц 500.00
Воздух ..... за минуту 5.00
Маглев Проездной ..... за станцию 0.25
Такси ..... за километр 5.50
AV-Такси ..... за километр 15.00
Кабельное ТВ ..... за месяц 40.00

БАКАЛЕЯ

Киббл ..... за неделю 50.00
Универсальная упаковка ..... за неделю 150.00
Хорошая упаковка ..... за неделю 200.00
Натуральная еда ..... за неделю 300.00

ЖИЛЬЁ*

Гроб ..... за ночь 20.00
Номер отеля ..... за ночь 100.00
Апартаменты/Квартира . за ном. / за мес. 200.00
Дом ..... за ном. / за мес. 150.00

Умножь стоимость на множитель зоны.
Боевая зона ..... 1x цена
Умеренная зона ..... 2x цена
Корпоративная зона ..... 4x цена
Зона для должностных лиц ..... 6x цена

Коммунальные услуги ..... месяц 100.00

МОДА

Стиль одежды 2020 разбит на пять основных модных течений:

Универсальный шик: стандартная уличная одежда, состоящая из модульных компонентов во множестве расцветок. Преобладают портупеи, пальто, пояса, ботинки.

Досуговая одежда: это эквивалент спортивной одежды 21-го века. Мягкий флисс, корпоративные и спортивные логотипы.

Деловая одежда: это эквивалент стандартного делового костюма, приглушенные цвета, полоски, обувь из натуральной кожи и т.д. Шерсть и другие натуральные ткани считаются подходящим облачением для перспективных Корпоративных сотрудников.

Высокая мода: Утончённая и дорогаяодежда для высшего класса. Дизайнерские лейблы такие как Miyake, Si-fui Yan и Anne Calvin.

Городское сияние: видео-куртки, ткани с изменяющимися цветами, камуфляж, кожа, металлические шипы, логотипы, джинсы, кожаные юбки, ботинки. Самый дикий и самый чиловый в кибер-моде.

ИНСТРУМЕНТЫ

Технический сканер: небольшой портативный микрокомпьютер с различными щупами и разъёмами ввода / вывода. Технические сканеры запускают диагностические программы, выявляют и проверяют неисправные компоненты, и отображают внутренние схемы на небольшом экране.

Газовый резак: обычно кислородноацетиленовая смесь в ручном баллоне, около 30 см в длину. Доступны более мощные модели, вплоть до кислородно-термитных копий, в 5-15 раз дороже.

Технический инструментарий: смешанный набор инструментов для ремонта механических объектов, обычно в футляре 10 x 40 x 10 см.

Инструментарий для электроники: смотри выше.

Защитные очки: защитные очки для сварки, механической обработки металлов, химического смешивания и т.д.

Фонарик: вы все знаете, что это такое. Длина луча 2,5-3 метра. Можно купить маленький карманные фонарик (1/4 длинны луча) за половину нормальной цены.

Светящаяся палочка: химический источник света в 15 см трубке. Встряхни или надломи, чтобы активировать. Мягкий свет продолжительностью до 6 часов. Поставляется в зеленом, синем, красном цветах.

Светящаяся краска: флуоресцентная краска выделяет мягкий свет, равный светящейся палочке, продол-жительностью до 4 часов.

Светящаяся лента: тоже самое что и светящаяся краска. Продолжительность 6 часов, поставляется различной ширины.

Верёвка: Верёвка: плетёная синтетика различной толщины и веса. Может выдержать до 450 кг.

Дыхательная маска: распространённая среди стрит-арт художников. Защита носа и рта, с двумя сменными фильтрами по бокам (10 штук в комплекте). Хороша для защиты от смога.

ЛИЧНАЯ ЭЛЕКТРОНИКА

Голографический генератор: небольшой ящик (приблизительно 10 x 15 x 5 см) проецирует голографическое изображение со сменного чипа. Генератор совместим с чипами большинства цифровых камер. Может быть соединён с цифровым рекордером / плеером.

Видео экран: монитор с использованием технологии плоских ЖК-дисплеев. Большинство видео экранов, не более 30 см, встроено в телевизоры, но у всех типов есть входные разъёмы для использования в качестве монитора считывания для других электронных товаров. Крупные (50 x 250 см) используются в качестве рекламных вывесок. Видео экраны поставляются от 30 квадратных сантиметров.

Чип Данных: носитель информации будущего для хранения цифровой информации. Обычно чипы в пластиковой оболочке имеют форму пуговицы, плоских квадратов и треугольных брусков. Все виды могут быть прочитаны всеми типами носителей с помощью адаптерных насадок.

Лог-компас: вид программируемого инерционного компаса, который отслеживает направление твоих перемещений относительно неподвижной опоры или точки.

Цифровой диктофон: устройство записи звука, использующее технологию чипов данных. Большинство из них имеют размер двух, ровно сложенных, книг в мягком переплёте. Некоторые меньше, чем колода карт.

Цифровая камера: неподвижные изображения оцифро- вываются на чип-картридж. Размером с пачку сигарет.

Видеокамера: может быть установлена на гарнитуре, зажиме на плече или на руке в зависимости от размера (эти факторы влияют на цену - размер записывае- мого изображения, продолжительность записи и т. д. Цена указана для самой недорогой модели для ношения на плече). Звук и изображение обычно записываются на ленточную кассету размером с колоду карт или меньше, но ты можешь напрямую подключиться к передающему устройству с помощью набора кабелей.

Видео / Аудио ленточный проигрыватель: это устройств проигрывает ленточные кассеты с видеокамер, а также множество старомодных аудио-кассет.

Видео плёнка: для Видеокамеры. Примечание: видеокассета 2020х является цифровым носителем высокой плотности, способным обрабатывать как аудио, так и визуальное изображение.

Карманный телевизор: использует монитор с плоским экраном, в корпусе 12 x 12 x 2 см или меньше. Принимает большинство станций УКВ и УВЧ.

Проигрыватель цифровых чипов: проигрывает чипы аудио и видео записей. Ты должен подключать их к видео экрану для воспроизведе- ния видео дорожки с цифрового чипа.

Цифровой Музыкальный Чип): от 1 до 6 любимых поп-альбомов (или любой другой музыки) запихнутых в полупроводники и пластик. Эти чипы также доступны в формате чтение-запись.

Электрогитара: больше не классический "топор", теперь она легче, более гибкая в применении, а иногда даже в не опознаваемой форме. Она может иметь даже серию клавиш, заменяющих струны и лады.

Электронные клавишные: не сильно изменились по сравнению с нынешними, за исключением размеров и мощности.

Синтезатор ударных: обычное музыкальное оборудование "новой волны". Серия ударных пластин и звуковой блок. Он поместится в пару чемоданов и может быть скомпонован любым удобным для барабан- щика способом.

Усилитель: смотри Электронные клавишные. (Более подробно об инструментах 2010–20-х можно узнать в дополнении ***"Рокербой"***.)

СИСТЕМЫ ДАННЫХ

Портативный компьютер: простой ноутбук, со встроенным жестким диском, видео экраном (съёмным) и слотами для чипов данных / программ. Эти единицы не имею продвинутых процессоров и пространства памяти, доступные в обычной компьютерной системе, они не могут быть использованы для Нетраннинга.

Карманный компьютер: классический програм-мируемый вычислитель 15 x 8 x 1,3 см с клавиату- рой и слотами для чипов, до 100 страниц буквенноцифровой памяти.

У тебя, конечно, есть киберосна-щение. У тебя есть твоё оружие и твоя броня. Но ты должен где-нибудь спать. Ты должен что-нибудь есть, кроме "Kibble & Bits". И не повредит, иногда ловить "braindance" или небольшое экшен-видео.

- Бэг Леди

"Вау. Совершенно новый Hitachi-Zendaflex! Я всегда хотел раздобыть один из таких. Фрак, с тех пор как я был панком. Очень приятно, что этот мёртвый парень здесь, чтобы отдать мне его! Очень ценю это, чомбатта!"

- Риппердж

Кибер-Модем): см. раздел НЕТРАННИНГ стр. 133.

Интерфейсные кабели): типичный соединительный кабель для подключения киберуправляемой машины к интерфейсным разъёмам человека.

Сотовый мини телефон

Кабели низкого сопротивления: специальные кабели с низким сопротивлением / интерференцией для улучшенной передачи данных. Они дают бонус +1 к любым сопутствующим задачам, таким как управление кибертранспортными средствами или Нетраннинга.

Комплект электродов: низкоэффективная гарнитура для подключения к Сети. -2 к навыку Интерфейс.

Клавиатура: может быть добавлена к твоему кибермодему или другой электронной аппаратуре.

Терминал: компьютерная рабочая станция с клавиатурой, видео экраном и разъёмами ввода / вывода. Терминал может использоваться для Нетрана (что делает Раннера невосприимчивым к большинству Чёрного ЛьДа), но очень, очень медленного (-5 к навыку Интерфейс). Терминальные операторы обычно известны как "сетевые черепахи".

СВЯЗЬ

Мастоид-Коммуникатор: все коммуникаторы являются радиопередатчиками. Этот приклеенный к челюсти и виску, ты совершаешь передачу через субвокализацию и принимаешь сообщения беззвучными вибрациями. Дистанция 10 миль.

Карманный Коммуникатор: типичная маленькая рация. Дистанция 10 миль.

Сотовый Телефон: связь в движении, в любом месте в пределах досягаемости радиотелефонной приемопередающей сети. За обслуживание телефона взимается 100 евродолларов (ED / EB) в месяц.

Мини Сотовый Телефон: помещается в пачку сигарет.

НАБЛЮДЕНИЕ

Биноколь: тут не о чем говорить.

Очки-бинокли: эти высокотехнологичные средства визуального наблюдения сочетают в себе бинокль с лазерным дальномером, иногда и с ИК линзами. Более дорогие версии будут иметь встроенную цифровую камеру.

Усиливающие свет очки: усилители света, усиливающие окружающий свет для ночного видения с помощью технологии «Starlite». При внезапном увеличении уровня света, очки могут ошеломить. С помощью настройки (Сложная задача (20)) они также могут обнаруживать активные ИК-лучи.

ИК очки: они улавливают незаметные, фоновые источники инфракрасного света. Обычно используются с активным ИК источником для невидимой подсветки.

ИК лампа: смотри выше. Похоже на УФ-вспышку, также можно использовать с соответствующей кибероптикой.

Перехватчик Линии: устройство, которое может перехватывать голосовые сообщения или данные с телекоммуникационной линии, а затем записывать или передавать их. Более сложные модели не обязательно должны быть напрямую подключены к линии, которую они контролируют (они будут работать на расстоянии около 30 см), и могут управляться дистанционно.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Блокировка ключом / Блокировка магнитной картой / Блокировка голосом: всё более сложные методы обеспечения безопасности дверей. Блокировка ключом является механической блокировкой и должна подвергаться атаке таким же образом. Блокировка магнитной картой и Блокировка голосом являются электронными (в Блокировке магнитной картой используется магнитная кодировка, а Блокировка голосом использует технологию распознавания голоса).

Тип	Уровень сложности
Низкая безопасность	Средний (15)
Средняя безопасность	Сложный (20)
Высокая безопасность	Очень сложно (25)
Максимальная безопасность	Почти невозможно (30)

Дешифратор кода: зонд этого устройства вставляется в замок автомобиля вместо обычной карты. Использование дешифратора добавляет +5 к проверке твоего базового навыка обхода блокировок: ТЕХ + Электронная безопасность + 1D10.

Дешифратор голоса: модулятор голоса для взлома голосовых блокировок. Смотри выше.

Сканер безопасности: это устройство обнаруживает электромагнитные поля, создаваемые различными системами сигнализации (вероятность обнаружения 75%). Может понадобиться совершить бросок ТЕХ или ИНТ для определения стиля тревоги обнаруженного при срабатывании.

Распознаватель ядов: может быть настроен для проверки воздуха или жидкости на наличие определенного яда. В противном случае он просто предупредит тебя о наличии посторонних веществ. Точность 85%.

Генератор помех: обычно поставляется в 2 или 3 крупных кейсах, но может заполнить весь фургон. Забивает помехами электромагнитные передачи в области 300 метров (включая сотовые телефоны и некоторые кибер-программы).

Сканирующая панель: считывающее устройство для блокировки прикосновением ладони. Может быть прикреплен к любому типу Блокировки магнитной картой или Блокировки голосом, чтобы добавить дополнительный уровень безопасности

Датчик движения: типичная сигнализация. Охватывает сейсмические, сонарные, и ИК датчики или датчики видимого света. Обнаруживает движение в определенной области с надежностью 95%. Сенсорный процессор размером с пачку сигарет.

Идентификационная карта: самое популярное устройство для разблокировки Блокировки картой.

Устройство Отслеживания: оборудование, ручное или встроенное в кейс, для обнаружения / отслеживания Жучков слежения. На дистанции 1,6 км.

Жучок слежения: могут быть любого размера - от спичечной коробки до булавки. Используют радиоактивность, или непрерывную / импульсную радиопередачу, чтобы точно обозначить, того, к кому, или к чему, они подключены. Некоторые могут быть включены / выключены дистанционно. Обычно покупаются в наборах по 6.

Наручники: просто то, что написано. Вероятно, немного жёстче (Почти невозможно сломать (30)) из-за новых сплавов. Часто (50%) запираются с помощью Блокировки магнитной картой.

Стяжки: отлично подходят для борьбы с беспорядками. Одноразовые пластиковые фиксаторы для временных наручников и оков для ног (Очень сложно разорвать (25)). С керамическими волокнами, чтобы сопротивляться разрезанию, и гарантировать огнестойкость. Поставляются в упаковках по 12.

МЕДИЦИНА

Степлер для Кожи: он автоматически сближает края раны и зашивает её скобами из стягиваемого органического материала, который растворяется по прошествии времени.

Спрей для Кожи: вязкий гель-спрей для лечения сильных ссадин. Антисептик и стерилизующие, он также воздухопроницаем и отслаивается примерно через две недели.

Криокамера: усовершенствованная замораживающая ёмкость. Крио-камера охлаждает тело до уровня консервации, в то время как аппараты жизнеобеспечения поддерживают поток крови / кислорода. Предназначены для фиксации умирающего тела в относительном стазисе.

Аптечка: стандартная сумка для врача или военного. Она содержит антидоты, перевязочные материалы, препараты, аппликаторы, медикаменты и инструменты для изучения (зонды, депрессоры, диагностический фонарик, стетоскоп).

Хирургический комплект: полный набор инструментов хирурга (скальпель, ретрактор, зонд, зажим, пинцет и т.д.), а также химикаты или оборудование для поддержания стерильности операционного пространства.

Комплект первой помощи: обычная домашняя аптечка. Она имеет повязки, антисептики и простое обезболивающее.

Пластырь: небольшая пластиковая накладка, содержащая определенное количество препарата. Накладка наносится на кожу, а лекарство впитывается равномерной дозой. См. Раздел "TRAUMA TEAM" для получения информации о препаратах и ценах.

Пневматический Инъектор: "Bones McCoy" использует быстрый выброс сжатого воздуха чтобы ввести жидкий препарат под кожу. См. Раздел "TRAUMA TEAM" для получения информации о препаратах и ценах.

Медицинский сканер: считывает данные о температуре тела, сердечном ритме, артериальном давлении, дыхании и уровне сахара в крови. Небольшая база данных на чипе добавляет +2 к твоему Навыку Диагностика Болезней.

Анализатор Наркотиков: может быть гаджетом, размером от книги до портфеля, работает аналогично Химическому Анализатору. Он будет сверять пробу препарата с известным составом или определять молекулярный состав и возможные эффекты неизвестного вещества, которое похоже на препарат, уже запрограммированный в его библиотеке.

МЕБЕЛЬ

Нейлоновая Дорожная Сумка: спортивная сумка / сумка 2000х с различными логотипами на выбор. Размеры варьируются.

Спальный мешок: они легче и теперь могут выдерживать температуру до -100F. Сжимается до габаритов 30 х 15 х 10 см.

Надувной матрас: самонадувающийся пакет с высокой степенью сжатия. Около 15 х 5 х 10 см в сложенном состоянии.

Мебели из натурального дерева / Синтетическая мебель: что ещё тут добавить?

Футон: переносная раскладушка и подушка, японского происхождения.

Квартира-Куб: жилой модуль 3х3х2,4 метра, в котором вся основная мебель и техника спрятаны в скрытых углублениях в стенах и выдвигаются только при использовании. Содержит кровать, шкаф, небольшую плиту, холодильник, телевизор и цифровой развлекательный центр, два стула, раскладной стол, передвигаемый стол. Обычно кубы бывают настолько малы, что, если ты раздвинешь всю свою мебель сразу, для тебя не останется места!

Лампа: даёт свет. Поставляется в бесконечном разнообразии форм и цветов.

Робот-Уборщик: небольшое заранее запрограммированное роботизированное чистящее устройство. Обычно размером с портативный пылесос. Не слишком умный.

Голосовая Система Выключателей: голосовое управление освещением и техникой.

ТРАНСПОРТ

Далее приведены типичные автомобили начала 21 века. Конкретные модели смотри в разделе "КИБЕРПАНК И ВСЕ ТЁМНЫЕ ШТУКИ", стр. 180 - 182.

Скутер: это обновлённая версия старых мотороллеров Riva и Vespa 1990-х годов с электрическим приводом. Максимальная скорость около 80 км в час, скутеры могут провести 6 часов в пути после быстрой зарядки (около 5 минут на любой станции технического обслуживания).

Мотоцикл: это обновленные версии стандартных мотоциклов. Большинство из них являются "лежачими" конструкциями с пластиковыми обтекателями, расположенными над водителем. Около половины имеют электрическое питание, максимальная скорость 105 км в час и около 8 часов в пути после быстрой зарядки. Версии с CHOOH2 приводом имеют максимальную скорость 225 км в час и бак объемом 15 литров.

Городской автомобиль: одноместный (в лучшем случае двухместный), трёхколесный, распространенный в корпоративных зонах. Максимальная скорость около 64 км в час, с 4 часами езды после быстрой зарядки. Городской автомобиль также можно арендовать (1,2 евро за км) в удобных павильонах, расположенных в большинстве корпоративных районов. Ты используешь свою дебетовую карту для аренды у дилера, едешь туда, куда хочешь, и оставляешь машину у ближайшего дилера.

Малый субкомпакт: обычно с метаноловым или CHOOH2 приводом, эти машины имеют максимальную скорость около 145 км в час, бак объёмом 38 литров и четыре, относительно комфортных, посадочных мест.

Средний седан: почти всегда работает на CHOOH2 (у электрики просто не хватает скорости). Максимальная скорость около 145 км в час, бак на 57 литров и четыре места.

Спортивный автомобиль: почти всегда работает на CHOOH2 (у электрики просто не хватает скорости). Максимальная скорость около 340 км в час, с баком на 38 литров. 2 места.

Роскошный седан: с метаноловым или CHOOH2 приводом, эти машины развивают максимальную скорость около 145 км в час, бак на 75 литров и шесть сидений.

Быстрая зарядка: быстрая (5 минутная) зарядка аккумулятора для электромобилей. Доступно на большинстве сервисных станций по цене 20 евродолларов (ED / EB).

CHOOH2: синтетическое мета-спиртовое топливо. Около 1D6 / 3 + 1 евро за 3,5л (стоимость сильно колеблется из-за спроса, предложения и эко-террористической деятельности).

ОБРАЗ ЖИЗНИ

Дата Терм: это стационарный компьютерный терминал с доступом к новостям, погоде, карте города, расписанию событий и другим полезным материалам. Информационный терминал также может быть использован как точка входа в Сеть. Терминалы установлены в бетонных колоннах и почти неразрушимы. Теоретически.

Учётная запись кредитного чипа: "дебетовая карта", которую ты используешь для переноса наличных денег заместо кошелька.

Воздух: просто то, что написано. В США, Великобритании и некоторых частях Восточной Европы ежедневное загрязнение становится настолько сильным, что тебе понадобится справочник "воздушных баров", торговцев или уличных автоматов, чтобы купить возможность благоприятно подышать.

БАКАЛЕЯ

Киббл: производимое в массовом порядке питательное вещество, которое удовлетворяет большинству требований к питанию, но имеет тенденцию выглядеть, пахнуть и иметь вкус, как сухой корм для домашних животных, от которого оно получило свое название.

Универсальная упаковка: по сравнению с обычным "телевизионным ужином", эти пакеты с едой могут быть приготовлены в микроволновке или холодильнике, в зависимости от того, что содержится внутри. Многие поставляются со своими химическими вкладышами для разогрева или охлаждения. Кулинария не впечатляет, но всё же, лучше чем (*Kibble*) Корм.

Хорошая упаковка: хорошая еда в упаковке из ресторана. Самые качественные готовые блюда, которые ты можешь найти. Хочешь поесть чего-то получше, приготовь это самостоятельно (В самом деле, кто-нибудь знает, как это делается?).

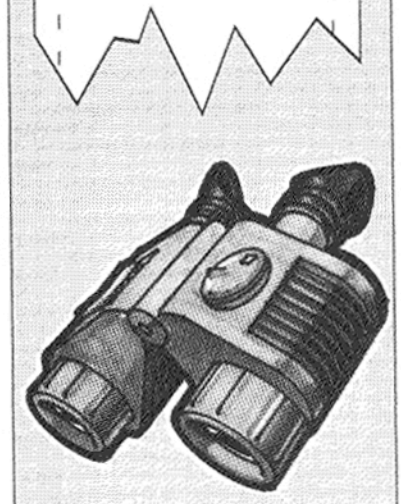
Натуральная еда: ты знаешь, что это такое. Ну, по крайней мере, ты встречал кого-то, кто ел это.

ЖИЛЬЁ

Гроб: один шаг от спального мешка на улице. Нагромождение жилых помещений, которые напоминают своего тезку. Эти спальные ящики можно найти в аэропортах и ночлежках по всему миру. Обычно с монетоприёмником и ограничением по времени, гроб даёт тебе достаточно места, чтобы развернуться или почитать в постели, уборная находится в другом месте. Более дорогие модели будут иметь внутри телефон или минителевизор.

"Новый аэродайн "BMW-Infiniti". Пятнадцать тысяч фунтов чистой тяги. Доступен по запросу кибер-авионика. Оснащён самой продвинутой аудио-системой, когда-либо установленной в AV-7. "BMW-Infiniti". Ты не можешь называть себя киберпанком, пока не купишь его."

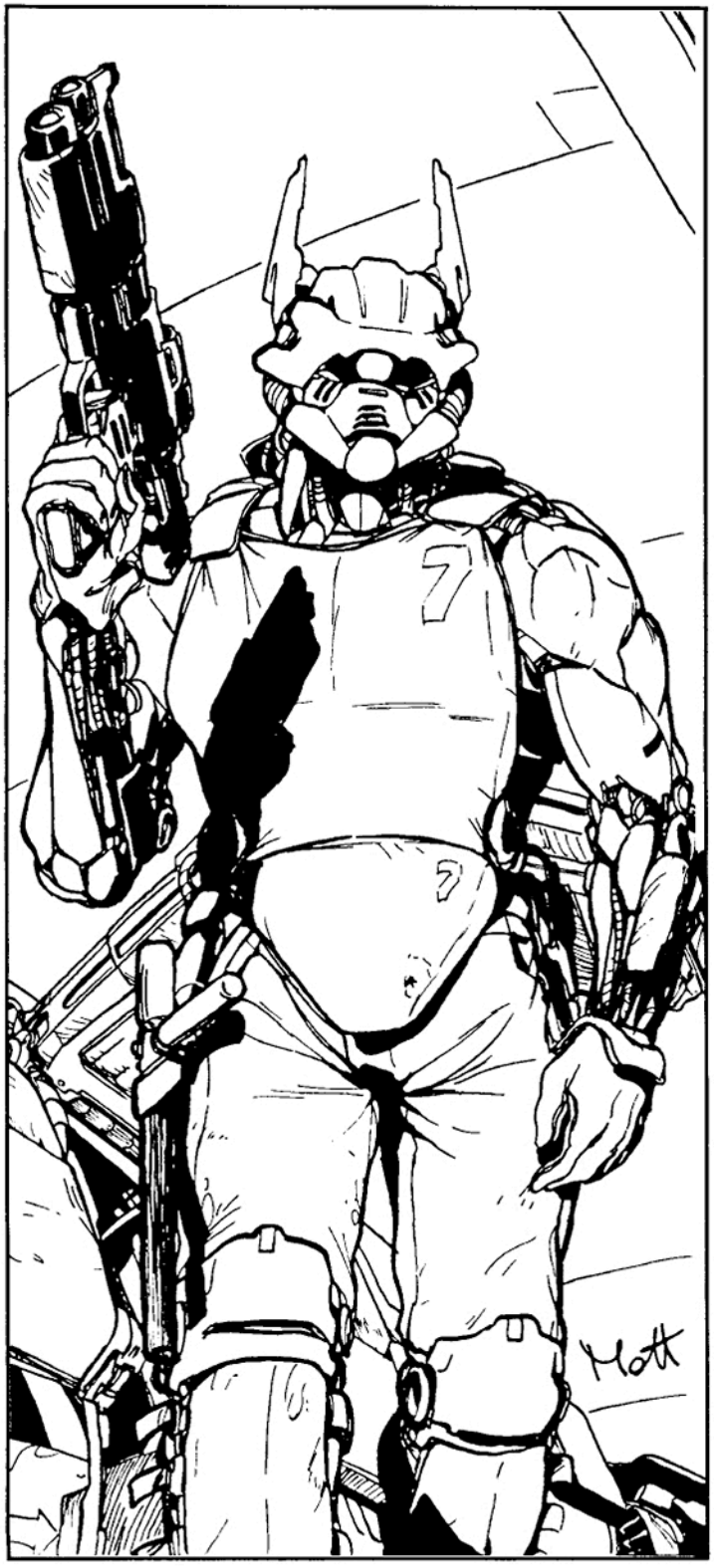
- Радио Эд, 2019



ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ

РАЗДЕЛ 6

ДОБАВИМ КИБЕРА В ПАНК



Забудь всё, что ты знал о киборгах. Всё.

Это 2000-е. Современный киборг стильный. Его импланты предназначены для размеренного образа жизни. Киборги 2000-х, оснащены чипами данных, имплантированными в свою нервную систему для улучшения игры в теннис или миниатюрным имплантированным оружием для своей защиты. Он на передовой высокотехнологичной жизни.

Но не каждый должен становиться ходячим танком. Кибертехнологии могут быть менее рельефными, мене очевидными. Ты можешь объединить свои высокотехнологичные гаджеты в гладкое единое целое. Ты либо хищник, либо жертва, и чем раньше ты научишься стирать грань между двумя категориями, тем дольше ты будешь выживать.

И в этом всё дело. В выживании.

Кибермода

Это модно, знать, что где-то на твоём теле установлены технологии. Если ты можешь себе это позволить, значит у тебя уже есть хотя бы пара "улучшений". Несколько программных чипов установлены в твою нервную систему для взаимодействия с компьютером, чтобы запоминать свои встречи (когда-то популярный чип Daytimer™, например), и улучшить свои рефлексы в ракетболе. Если ты кибернетизирован, у тебя, вероятно, есть интерфейсные разъёмы для умственного управления компьютерами и транспортными средствами. Возможно, твои глаза - это кибероптика с функцией записи и с самым последним оттенком радужки (полихромная в этом году), или твой слух улучшен, чтобы сплетничать в зонах отдыха для корпов.

Если твоя работа включает в себя какой-либо тип охраны или бои (и большинство профессий 2000-х имеют,

по крайней мере, какой-то тип боевого аспекта), у тебя, вероятно, есть два или три типа боевого программного обеспечения, а также разъёмы и интерфейсы для умного оружия. Как Соло, ты можешь заменить одну или несколько конечностей киберимплантами, что позволит тебе спрятать различные инструменты и оружие в своём теле, а также даст тебе преимущество в скорости и силе.

Как киберпанк, ты захочешь получить в свои руки лучшие из этих захватывающих и дорогостоящих высоких технологий. И дорогостоящие - это девиз. Средний улучшенный персонаж, скажем, с одной кибероптикой (Прицельным видоискателем и ИК усилителем), усиленными (*REF*) Рефлексами, одной суперхромированной рукой с ПП калибра .25, интерфейсным разъёмом и чипами Боевые искусства, Пилот вертолёта и Пистолеты, это инвестиции в десятки тысяч евро.

Конечно, амбициозный Панк уже знает по крайней мере двадцать пять способов (большинство из которых незаконные), чтобы собрать такую ничтожную сумму. Но прежде, чем начать чипироваться, нужно обсудить один нюанс.

Киберпсих должен постоянно бороться, чтобы не переступить границу и не начать совершать иррациональные, акты насильственных убийств и беспорядков. В большинстве случаев он проигрывает эту борьбу. И тогда проигрывают все.

Киберпсихоз

Что-то происходит, когда ты начинаешь добавлять металл и пластик людям. Они начинают меняться. И это не хорошо.

В 2000-х мы называем это киберпсихозом, психическим заболеванием, при котором добавление кибернетики приводит к фрагментации и без того нестабильной личности. Сначала потерпевший начинает испытывать больше родства с механизмами, чем с людьми. Вскоре он начинает игнорировать людей - родителей, друзей, возлюбленных. Еда, сон становятся всё менее важными. Наконец, человеческое общение начинает раздражать, завершаясь ужасающей яростью, которая полностью поглощает жертву.

Итак, как я могу заработать киберпсихоз?

У каждого персонажа в киберпанке есть СТАТ Эмпатия. Эта характеристика является показателем того, насколько хорошо персонаж относится к другим людям, и является основой таких навыков, как лидерство, ложь, убеждение и романтические отношения.

Аналогичным образом, каждое крупное кибернетическое улучшение имеет соответствующую цену, измеряемую в человечности, которая складывается вместе, чтобы получить общую цену потери человечности от всех улучшений. Цена человечности оценивается от ОЧЕНЬ НИЗКОЙ, до ОЧЕНЬ ВЫСОКОЙ, и соответствует общему эффекту, который это улучшение окажет на психику человека. Кроме того, каждая опция, добавленная к улучшению, также имеет дополнительное значение стоимости.

За каждые десять очков стоимости Человечности персонаж теряет одно очко Эмпатии (неравные значения округляются в меньшую сторону).

Например, скажем, я добавляю четыре новых киберимпланта с общей стоимости человечности 36. Я потеряю 3 очка Эмпатии.

Это может оказаться высокой ценой. С Эмпатией 3 персонаж является чем-то вроде "холодной рыбы" - бесчувственный и холодный. С Эмпатией 2 персонаж холодный, отталкивающий и явно неприятный для других.

С Эмпатией 1 персонаж обычно жесток, социопатичен и порочен. Он должен постоянно бороться чтобы не начать совершать иррациональные, акты насильственных убийств и беспорядков.

При Эмпатии, равной 0 или менее, персонаж полностью охвачен киберпсихозом. Им движет сводящая с ума ненависть к другим людям или живым существам. На этом этапе нет пути назад - персонаж переходит к Рефери, который отыгрывает его как NPC со всеми худшими атрибутами смертоносного механизированного психопата, называемого киберпсихом.

Не все киберпсихи являются буйными. Многие проявляют более тонкие симптомы компульсивное вранье, клептомания, садизм, жестокость, раздвоение личности и чрезвычайно сильные перепады настроения.

"Они такие... Кажется... Слабые и хрупкие, понимаешь? Ты просто протягиваешь руку, касаешься их, и они... Умирают..."

- Неизвестный киберпсих

"Парень весил около 250 килограмм, если считать с металлом. Когда мы забрали его с Маглев-станции, он уже убил пятнадцать человек. Он сказал, что не может терпеть все эти хрупкие мешки с кровью и водой, которые окружают его..."

- Сержант Макс Хаммерман, NCPD

"Какая милая маленькая девочка, чем ты занимаешься в C-SWAT?"

"Выслеживаю по Майами таких Фриков как ты, дорогуша..."

- Типичный разговор в участке Найт-Сити

ПсихоОтряд

Киберпсихоз является большой проблемой в 2000-х. В то время как государственная терапия является вариантом её решения, самым сложным оказывается доставить пациента в кабинет психолога. Что ты сделаешь, когда металлический бронированный, кибер-маньяк начинает убивать случайых людей? Если ты являешься правительством, ты организовываешь специальную группу профессиональных полицейских с одной работой - выслеживать, захватывать или убивать смертоносных киберпсихосов.

КиберОтряды распространены в большинстве городских полицейских управлений и носят такие названия, как "C-SWAT" (Cybernetic Special Weapons & Tactical Squad), "PSYCHE-DIV", "CYB-Enforcement" и "MAX-TAC" (Maximum Force Tactical Division). Они оснащены лучшей бронёй, коммуникационного оборудования и транспортных средств. Большинство из них несут оружие, диапазон которого начинается от лёгкого орудия и выше. По своей природе, они не очень приятные люди.

Регистрация Киборгов

Хотя Кодекс Единого Уголовного Законодательства Соединенных Штатов говорит, что ты должен сначала совершить преступление, прежде чем тебя могут арестовать, это не мешает большинству полицейских департаментов практиковать вы-борочные предотвращения преступлений (особенно тем, которыми управляют корпорации). "Psycho Squad" следит за тем, кто, что и где покупает, через информаторов, мониторы и скрытые технические детекторы, разбросанные по всему городу. Обычно у них есть хорошее представление о том, какие банды устанавлиают мега-оснащение и кто, скорее всего, пересечёт черту психоза в ближайшем будущем. Когда потенциальный преступник выглядит так, будто он подходит слишком близко, отряд забирает его с улицы и предлагает ему выбор. Он может продолжать в том же духе и рисковать, пока какой-нибудь тёмной ночью не случится "несчастный случай" ("...мы просто обеспокоены тем, что какой-нибудь публичный гражданин может, ну знаешь, взять это на себя, ну... Ты знаешь... Изменит своё отношение..."), или он может зарегистрироваться.

Регистрация похожа на ID-карту. Ты соглашаешься обратиться к киберпсихологу для мониторинга и анализа (восстанавливает 2 очка Эмпати в неделю, до восстановления первоначальной уровня ЭМП), и отряд внедряет небольшой передатчик в твои киберы, позволяющий им узнать твоё текущее местоположение. Так, на всякий случай. Полиция не будет о тебе беспокоиться и "Psycho Squad" не пристрелит тебя из 20мм-овой автопушки, если ты разгонишься банкой "Smash" из автомата на углу.

Ходят слухи, что некоторые департаменты

также внедряют небольшой заряд взрывчатки и радиодетонатор, но мы все знаем, что это против уголовного кодекса, не так ли?

Вообще то, тебе не обязательно регистрироваться, но мы подумали, что ты захочешь знать. В конце концов, есть такие патриотически настроенные граждане...

Цена Человечности

Так как это сказывается на мне?

Всё просто. Каждый раз, когда ты добавляешь кибернетическое усовершенствование, происходит соответствующая потеря Человечности. Но это не просто. Прямолинейно, или закрученно - разные люди по-разному реагируют на процесс киборгизации. Таким образом, твоя цена Человечности основана на броске случайного значения кубика для каждого улучшения. Это важно, т.к. это означает, что простая неудача может столкнуть тебя за черту прежде, чем ты поймешь это.

Очень Низкая.....1D6/2
Низкая.....1D6
Средняя.....2D6
Высокая.....3D6
Очень Высокая.....4D6

Помни: ты должен отслеживать совокупное количество потерянных очков. Эти маленькие 5 и 1 начнут быстро накапливаться...

Терапия

Есть один способ, зависнуть над гранью и всё ещё удерживаться, и это терапия. "C-SWAT" притаскивает тебя, кричащего и бросающегося на стены, и привязывает к тяжёлому металлическому дивану психиатра. Зонды отключают твои кибер-системы одну за другой, в то время как усмиритель подключает твою взбешённую психику в "Braindance". Затем начинается долгий и трудный процесс разборки твоего мозга и восстановления его в более приемлемой для общества форме. Например, такой, которая не получает удовольствие от поедания трупов.

Киберпсихологи и Психоусмирители используют "Braindance" стимуляцию, препараты, гипноз, психохирургию, терапию отвращения, чтобы восстановить поврежденные личности. Как только вся кибернетика будет удалена или деактивирована, персонаж будет восстанавливать 2 очка Эмпатии за каждую неделю посещения терапии.

Например: Сэвиджа притаскивают в офис Доктора Риска с общим значением Эмпатии -3. Пройдёт не менее пяти недель терапии, прежде чем Сэвидж вернётся к своему первоначальному состоянию Эмпатии 6.

Теперь ты знаешь. Ступай осторожно. Береги свой разум.

Кибер-технологии

Кибер-технологии можно приобрести, практически, где угодно. Некоторые медицинские процедуры, это простые хирургические вмешательства, с незначительными установками, проводимые в медпунктах торговых центров ("Bodyshoppe", "Fashion/Fusion", и "Parts N' Programms" три популярные сети магазинов), или можно заглянуть в медицинские центры ("Docs R Us ™"). Такие вмешательства очень похожи на прокалывание ушей примерно в 1980х. Ты даже можешь приобрести обновления и улучшения, подключаемые к старому кибероснащению по цене новых запчастей, позволяя тебе начать с малого (называется раздетым или экономичным вариантом) и добавлять по мере надобности.

То, что не может быть куплено открыто, это типы кибероснащения известные как Киберимпланты с Чёрного Рынка. Эти предметы могут быть приобретены только через криминальные контакты на улице и установлены дорогостоящими подпольными медтехниками, известными как Риппердоки. Киберимпланты с Чёрного Рынка часто опасны, некачественно установлены и всегда дорого стоят. Но, эй, все мы здесь уже большие дети, и кроме того, ты знаешь, что делать с Риппердоком, который халтурит в работе с тобой, верно?

Хирургические Коды

Каждый тип кибероснащения имеет Хирургический код. Этот код представляет минимальный уровень медицинской помощи, требуемой для установки кибер-оснащения, необходимую продолжительность хирургической операции, стоимость операции, урон полученный в ходе операции и Сложности процедуры установки.

Незначительный
Требуется: Медпункт торгового центра или заглянуть в какой-нибудь бодишоп.
Время операции: 1 час
Урон от операции: 1 пункт
Цена операции: Включена в цену устройства
Сложность = Лёгкая (10)

"Это будет не больно."

"Ну, может быть, немного."

"Перестань кричать. Ладно? Как я должен установить эту штуку на место, если ты будешь так дёргаться?"

- Сцены с Доком Сэвиджем

ЛИСТ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЯ

Примечание: двухбуквенный код, следующий за названием модификации, используется для идентификации модификации на листе персонажей. Например, Кибер-оптика (*УИ*, ПВ, МО) будет означать Кибер-оптику с (*УИ*) Улучшителем Изображения, (*ПВ*) Прицельным Видоискателем, (*МО*) Микро-Оптикой, (*МВК*) Микро-Видео камерой.

Киберимплант	Операция	ID Код	Описание	Цена	Потеря чел.
ФЭШН-ОСНАЩЕНИЕ			**ВНЕШНИЙ ВИД И КОСМЕТИЧЕСКОЕ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЕ**		
Биомонитор	(Н)	(БИО)	+2 к сопротивлению Пыткам и наркотикам	100	1
Подкожные часы	(Н)	(ПКЧС)	Часы размещающиеся в коже	50	1
Светящаяяся татуировка	(Н)	(СТ)	Декоративная татуировка	1-20	0.5
Изменчевые линзы	(Н)	(ИЛИН)	Меняющие цвет контактные линзы	1-200	0.5
Хим-Кожа	(Н)	(ХКЖ)	Меняющая цвет / черты кожи краска.	200	1D6/2
Синт-Кожа	(Н)	(СКЖ)	Меняющая цвет / черты искусственная кожа	400	1D6
Тех-Волосы	(М)	(ТЕХВ)	Цветные / светоизлучающие искусственные волосы	1-200	2
Нейро-оснащение (Процессор)	(М)		**БАЗОВЫЙ ПРОЦЕССОР. ДОЛЖЕН ИМЕТЬСЯ ДЛЯ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ СИСТЕМ.**	1000	1D6
Ускор.-оснощение Керезников	(Н)	(КЕР)	Добавляет +1 к броскам Инициативы за каждый купленный уровень.	500	1D6/2D6
Ускор.-оснощение Сандвистан	(Н)	(СВ)	Добавляет +3 к броскам инициативы на 5 ходов	1600	1D6/2
Тактильное усиление	(Н)	(ТУ)	Повышенная чувствительность. +2 при любой тактильной проверке Осведомлённости.	100	2
Обонятельное усиление	(Н)	(ОУ)	Повышение Осведомлённости через обоняние на +2. Позволяет отслеживать запахи.	100	2
Редактор боли	(Н)	(РБ)	Блокирует жар, холод, боль.	200	2D6
Коннектор для кибер-модема	(Н)	(ККМ)	Позволяет прямое подключение к кибер-модему.	100	1
Коннектор для транспорта	(Н)	(КДТС)	Только для прямого управления транспортным средством.	100	3
Коннектор для умного оружия	(Н)	(КДУО)	Только для работы с прямым подключением к умному оружию.	100	2
Коннектор для механизм. / техники	(Н)	(КДТХ)	Позволяет контролировать автоматизированные станки, большие и маленькие механизмы.	100	2
Коннектор для терм. данных	(Н)	(КНДТ)	Позволяет скачивать из Дата Термов во внутреннюю память.	100	2
Интерфейсные разъёмы	(М)	(ИНР)	Позволяет прямое подключение к умному оружию и транспортным средствам.	200	1D6/пара
Рефлексные чипы	-	(ЧРЕФ)	Чипы навыков основанных на (Рефлексах, Технических навыков, требующих манипуляций.	Разная	-
Чипы памяти	-	(ЧПАМ)	Чипы Интеллекта и других когнитивных навыков, баз данных.	Разная	-
Комплект разъёмов для чипсета	(Н)	-	Позволяет загружать до 10 чипов.	200	1D6/2
ИМПЛАНТ			**КИБЕР-ОСНОЩЕНИЕ, РАЗМЕЩЕННОЕ В ТЕЛЕ**		
Назальные фильтры	(М)	(НФ)	Останавливает токсичные пары и газ. Эффективность 80%.	60	2
Жабры	(ЗН)	(ЖБ)	Система водного дыхания, эффективна на протяжении 4 часов.	400	3D6
Независимая подача О2	(ЗН)	(ПК)	Независимая подача воздуха, эффективна на протяжении 25 минут.	300	2D6
Мр. Перчик Сексуальный имплант	(ЗН)	(МП)	Всю ночь, каждую ночь. И она никогда не узнает.	300	2D6
Противозачаточный имплант	(Н)	(ПЗ)	Эффективен на протяжении 5 лет.	100	0.5
Подкожный карман	(М)	(ПКК)	Полость с застёжкой “Realskinn™”.	200	2D6
Усилитель надпочечников	(М)	(УНП)	Усиливает Рефлексы +1 на 1D6 + 2 хода, 3 раза в день.	400	2D6
Подкожная броня	(КР)	(ПКБ)	Броня туловища до **SP** 18.	1,200	2D6
Детектор движения	(М)	(ДД)	Обнаруживает движение в области 20 кв.м.	200	2D6
Цифровой рекордер	(М)	(ЦФР)	Хранилище на 2 часа записи из любого цифрового источника.	200	2

Киберимплант	Операция	ID Код	Описание	Цена	Потеря чел.
Аудио / видео магнитофон	(М)	(АВМ)	Хранилище для видео и аудио дорожек на 2 часа.	300	2
Радарный Датчик	(М)	(РД)	Радиолокатор дальностью 100 м. В наличие должна быть кибер-оптика. Эффективность 70%.	200	2
Имплантированный Сонар	(М)	(ИС)	Сонара дальность 50 м. Только для воды. Эффективность 70%.	300	2
Детектор Радиации	(М)	(РАД)	Дальность 10 м. Эффективность обнаружения 80%.	200	2
Химический Анализатор	(М)	(ХИМА)	Дальность 5 м. Эффективность обнаружения 70%.	200	2
Синтезатор Голоса	(М)	(СГ)	Может имитировать любой записанный звук (60%), до 10 звуков.	600	1D6
АудиоВокс	(М)	(АВ)	Вокальный синтезатор для спецэффектов. +2 к Выступлению	700	2D6
БИОИМПЛАНТЫ	——	——	**БИОЛОГИЧЕСКИЕ ИМПЛАНТЫ**	——	——
Наращенные мышцы	(ЗН)	(НМ)	Усиливает Телосложение на +2	1,000 за1	2D6
Оплётка мускул и костей	(Н)	(ОМК)	Повышает Телосложение на +2	1,500	1D6/2
Прошивка кожи	(Н)	(ПРК)	Броня тела до **SP** 12	2,000	2D6
Усиленные антитела	(Н)	(УСА)	Улучшает Исцеление на +1 пункт в день.	3,000	1D6/2
Блокировщики токсинов	(Н)	(БЛТ)	Улучшает защиту от ядов и наркотиков на +4.	3,000	1D6/2
Нанохирурги	(Н)	(ННХ)	Удваивает скорость Исцеления.	6,000	1D6/2
КИБЕРОРУЖИЕ	——	——	**ОРУЖИЕ, УСТАНОВЛЕННОЕ В ТЕЛО**	——	——
Царапки	(Н)	(ЦРП)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6/2.	100	2D6
Клыки (Вампиры)	(Н)	(ВАМ)	Телесное оружие (Рот). Урон 1D6/3.	200	3D6
Потрошители	(М)	(ПТР)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6+3 (ББ = ножи).	400	3D6
Когти Росомахи	(М)	(РОС)	Телесное оружие (Руки). Урон 3D6 (ББ = ножи).	600	3D6+1
Большие Костяшки	(М)	(БКСТ)	Телесное оружие (Руки). Урон 1D6+2.	500	3D6
Slice N' Dice Мономолекулярная нить	(М)	(ММН)	Телесное оружие (Руки). Урон 2D6.	700	3D6
Киберзмея	(ЗН)	(КЗМ)	Кибер-оружие, Самоконтролирующееся. Урон 1D6	1,200	4D6
КИБЕРОПТИКА	(ЗН)	-	**БАЗОВЫЙ КИБЕРГЛАЗ (1 глаз имеет 4 слота опций)**	500 за 1	2D6 за 1
Переключение Цвета	(Н)	(ПЦ)	Позволяет менять цвета, специальные модные эффекты.	300	0.5
Улучшитель Изображения	(Н)	(УИ)	+2 Осведомлённость при использовании визуального поиска.	300	1
Прицельный Видоискатель	(Н)	(ПВ)	+1 ко всем атакам из умного оружия.	400	2
Всплывающее Окно	(Н)	(ВО)	Экран для сообщений в поле зрения.	300	1
Телескопическая Оптика	(Н)	(ТО)	Телескопическая способность 20х.	150	0.5
Микро-Оптика	(Н)	(МО)	Микроскоп.	150	0.5
Защита от Ослепления	(Н)	(ЗО)	Невосприимчивость к ослеплению вспышками и лазерами.	200	0.5
Слабое Освещение	(Н)	(СЛО)	Видишь в слабом свете, почти в полной темноте.	200	0.5
Датчик Тепловизора	(Н)	(ТЕП)	Видишь тепловой рисунок, определяет температуру.	200	1
Инфракрасная Оптика	(Н)	(ИКО)	Видишь в полной темноте, используя источники тепла.	200	1
Ультрафиолетовая Оптика	(Н)	(УФО)	Видишь в темноте, используя УФ подсветку.	200	1
Микро-Видео Камера	(Н)	(МВК)	Запись видео до 20 минут (занимает 2 опционального пространства).	300	0.5
Цифровая Фотокамера	(Н)	(ЦФОТ)	Цифровая фотокамера, снимает до 20 изображений (как 2 опции).	300	0.5
Дротикомёт	(Н)	(ДМ)	Отравленное оружие (занимает 3 опциональных пространства). Заряжен 1 дротиком.	200	2

Киберимплант	Операция	ID Код	Описание	Цена	Потеря чел.
КИБЕР-АУДИО	**(М)**	**-**	**БАЗОВЫЙ СЛУХОВОЙ МОДУЛЬ. Нет лимита на опции**	**500**	**2D6**
Усиленный Слух	**(Н)**	**(УС)**	+1 Осведомлённость при поиске источников звука.	**200**	**1**
Радио-Коннектор	**(Н)**	**(РК)**	Радиосвязь до 1 мили.	**100**	**1**
Телефонное Соединение	**(Н)**	**(ТЕЛС)**	Полная сотовая связь (только в большом городе)	**150**	**1**
ECM Скремблер	**(Н)**	**(СКР)**	Невозможно прослушивать связь без дешифратора.	**100**	**0.5**
Детектор Жучков	**(Н)**	**(ДТЖ)**	Обнаружение меток и жучков до 3м. Эффективность 60%.	**200**	**0.5**
Анализатор Голосовых Паттернов	**(Н)**	**(АГП)**	Детектор лжи. +2 к Пониманию людей, Навыку Допроса.	**200**	**1**
Редактор Звука	**(Н)**	**(РЗ)**	+2 к Осведомлённости, чтобы услышать один конкретный разговор.	**150**	**0.5**
Расширенный Слуховой Диапазон	**(Н)**	**(РСД)**	Способность слышать сверхзвуковые, дозвуковые диапазоны	**150**	**2**
Вearман™	**(Н)**	**(ВЕАР)**	Музыкальная стереосистема.	**100**	**0.5**
Детектор Радара	**(Н)**	**(ДР)**	Подаёт звуковой сигнал, если обнаружен радарный компонент, фиксирует источник (40%).	**150**	**0.5**
Устройство Слежения	**(Н)**	**(УСЛ)**	Может следить за меткой на расстоянии до 1 км.	**200**	**0.5**
Линия Радиосвязи по Прямому Лучу	**(Н)**	**(ЛСЛ)**	Позволяет вести не перехватываемую радио коммуникацию.	**200**	**1**
Широкополосный Радио Сканер	**(Н)**	**(ШРС)**	Будет перехватывать все радиопередачи на всех диапазонах. Сканер.	**100**	**2**
Коннектор Микро-Рекордера	**(Н)**	**(КМР)**	Передаёт на рекордер в теле или через разъёмы.	**100**	**0.5**
Коннектор Цифрового Рекордера	**(Н)**	**(КЦР)**	Передаёт звуки на цифровой рекордер.	**100**	**0.5**
Демпфер Уровня	**(Н)**	**(ДУР)**	Автоматическая компенсация шума.	**300**	**0.5**
КИБЕР-РУКА	**(КР)**	**-**	**СТАНДАРТНАЯ ЗАМЕНА РУКИ (Доступно 4 опции)**	**3,000**	**2D6**
КИБЕР-НОГА	**(КР)**	**-**	**СТАНДАРТНАЯ ЗАМЕНА НОГИ (Доступно 3 опции)**	**2,000**	**2D6**
Быстросменные Крепления	**(Н)**	**(БКР)**	Позволяет за 1 ход менять кибер-конечность.	**200**	**2**
Гидравлические Цилиндры	**(Н)**	**(ГИДЦ)**	Увеличьте **SDP** конечности до 30, 3х обычного урона.	**200**	**3**
Уплотнённые Миомарные Волокна	**(Н)**	**(УМВ)**	Увеличьте **SDP** конечности до 25, 2х обычного урона.	**250**	**2**
Усиленные Суставы	**(Н)**	**(УСУС)**	Увеличивает **SDP** конечности +5.	**200**	**1**
Искусственные Плечи	**(КР)**	**(ИСП)**	Установка дополнительных рук (2) ниже первого комплекта. Можно поставить только искусственные плечи.	**1,500**	**2D6**
Микроволновое и ЭМИ-экранирование	**(Н)**	**(МЭМИ)**	Конечность не подвержена микроволновым побочным эффектам.	**300**	**1**
Пластиковое Покрытие	**(Н)**	**(ПЛСТ)**	В цветах, прозрачное и т.д.	**1-200**	**1**
Покрытие RealSkinn™	**(Н)**	**(РЕАЛ)**	Конечность выглядит реальной (Сложная Задача для обнаружения (20)) понижает Цену Человечности на 1D6/2.	**200**	**-**
Покрытие Superchrome®	**(Н)**	**(СУПХ)**	Высокоглянцевое металлическое покрытие.	**200**	**3**
Броня	**(Н)**	**(БРН)**	Бронирование кибер-конечности на **SP** 20	**200**	**1D6**
КИСТИ РУК И СТУПНИ			**ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К КИБЕР-КОНЕЧНОСТЯМ**	**-**	**-**
Обычная Кисть	**(Н)**	**(ОКИС)**	Похоже на обычную кисть.	**150**	**0**
Кисть-Потрошитель	**(Н)**	**(КИСП)**	Стандартная рука со встроенными Потрошителями.	**600**	**2D6**
Кисть-Молот	**(Н)**	**(КИСМ)**	Гидравлический таранный кулак, наносит 1D10 урона.	**600**	**2D6**
Кисть-Триммер	**(Н)**	**(КИСТ)**	Подключенная циркулярная пила. 2D6 + 2 урона, Мягкая Броня уменьшена.	**600**	**2D6**
Кисть-Инструментарий	**(Н)**	**(КИСИ)**	Пальцы содержат отвертку, гаечный ключ, дрель и т. д.	**200**	**2**
Кисть-Грейфер	**(Н)**	**(КИСГ)**	Вытягивающийся грейфер с ракетным двигателем на 30 метровом тросе.	**350**	**3**
Удлиняющаяся Кисть	**(Н)**	**(УДКИ)**	Рука выдвигается из складного рукава до 1м.	**350**	**2**

Киберимплант	Опера-ция	ID Код	Описание	Цена	Потеря чел.
Кисть с Шипом	(Н)	(КСШ)	Шипы, выдвигающиеся сквозь пальцы 1D6 + 3 ББ урона.	500	2D6
Модульная Кисть	(Н)	(МОД)	Выбери 4 любых модульных инструмента.	600	2
Обычная Ступня	(Н)	(ОБСТ)	Похоже обычную ступню.	200	-
Когтистая Ступня	(Н)	(КСТ)	Выдвижной клинок из пальца ноги. 1D6 урона (ББ=нож).	600	2D6
Ступня-Инструментарий	(Н)	(ИНСТ)	Пальцы ног содержат отвертку, гаечный ключ, небольшую дрель и т.д.	300	2
Перепончатая Ступня	(Н)	(ЛАСТ)	Двойная скорость плавания, +3 к навыку Плавание.	500	2
Обхватывающая Ступня	(Н)	(ОБСТ)	Разработаны для улучшения силы хвата. +2, чтобы карабкаться вверх.	500	2
Пяточный Шип	(Н)	(СТШП)	Шип из пяты, для скалолазания или смертельных ударов. Урон 2D6 АР.	500	2D6
ВСТРАИВАЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ			**ЭЛЕМЕНТЫ ВСТРАИВАЕМЫЕ В КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ**		
Аудио / Видео магнитофон	(Н)	(АВМ2)	Хранение 2 часов записи на микрокассете. Нужно покупать отдельно.	250	1
Кибер-Модем	(Н)	(КБМ)	Подключается к Кибердеке. 5000.^{00} за сотовую версию.	3,000	1
Цифровой Рекордер	(Н)	(ЦФРК)	Цифровой чип-рекордер. Позволяет стирать и записывать на чип.	300	1
Место для Хранения	(Н)	(ХР)	Пространство для хранения 5 x 15 x 5 см. Может быть заблокировано.	50	0.5
Мини Камера	(Н)	(МКАМ)	Всплывающая цифровая фотокамера (20 снимков)	200	2
Мини Видео	(Н)	(МВИД)	Всплывающая мини-видеокамера (30 минут)	400	2
Потайная Кобура	(Н)	(ПКОБ)	Размер оружия в зависимости от Типа Телосложения.	100	1
Считывающий ЖК-экран	(Н)	(СЖК)	Может быть связан с любым устройством вывода.	200	1
Технический Сканер	(Н)	(ТЕХС)	Аналогично сканеру на стр. 69	400	3
КИБЕРОРУЖЕНИЕ ДЛЯ ДАЛЬНЕГО БОЯ			**ВСТРАИВАЕМОЕ В КИБЕР-КОНЕЧНОСТЬ**		
Гранатомёт	(Н)	(ГРНМ)	Оружие. Заряжено 1 гранатой любого типа.	500	2D6
Микро-Ракетная Пусковая Установка	(Н)	(МРУС)	Оружие. Заряжено 4 мини-ракетами, 4D6 урона каждая.	900	2D6
Выпрыгивающее Оружие	(Н)	(ПОП)	Оружие, доступный размер зависит от Типа Телосложения.	2-800	2D6
Огнемёт	(Н)	(ОГНМ)	Оружие. Урон 2D6 за 1-й ход, 1D6/2 на 2 последующих хода.	600	2D6
Крепление для Оружия и Коннектор	(Н)	(КРКН)	Монтажная пластина плюс нейронная связь для 1 оружия.	100	3
2 зарядный Конденсаторный Лазер	(Н)	(КЛАЗ)	Лазерный конденсатор на 2 выстрела.	800	2D6
ЛИНЕЙНЫЕ РАМЫ			**ИМПЛАНТИРУЕМЫЙ ЭКЗОСКЕЛЕТ ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ СИЛЫ**		
Рама Σ	(ЗН)	СИГМА	Сила = 12	6,000	2D6
Рама β	(ЗН)	БЕТА	Сила = 14	8,000	2D6
Рама Ω	(ЗН)	ОМЕГА	Сила = 16	10,000	3D6
НАТЕЛЬНЫЕ ПЛАСТИНЫ			**ЭКЗОБРОНЯ ДЛЯ ПОКРЫТИЯ ТЕЛА**		
Капюшон	(ЗН)	(КАП)	Защита черепа, покрывает голову. **SP** 25 (Не покрывает лицо)	200	1D6
Лицевая Пластина	(КР)	(ЛИЦО)	Защищающая лицевая маска. **SP** 25	400	4D6
Покрытие Торса Пластинами	(ЗН)	(ТОРС)	Защита торса **SP** 25	2,000	3D6
Фронтальное Оптическое Крепление	(ЗН)	(ФОПТ)	Позволяет установить до 5 единиц оптики на лицо	1,000	4D6
Сенсорный Модуль"Кроличьи Уши"	(М)	(КРОЛ)	Наголовные крепления для слуховой и оптической аппаратуры, и т.д.	500 за 1	3D6

"Мне нравятся твои глаза! Где ты их купила?"

"В "Parts N' Programms™" на нижнем уровне, от "Kiroshi" конечно."

- Разговор в торговом центре "Hew Harbor"

Малозначительная
Требуется: Медицинский центр или клиника риппердока.
Время операции: 2 часа.
Урон от операции: 1D6+1
Цена операции: 500 eb
Сложность: Простая (15)

ЗНачительная
Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением.
Время операции: 4 часа.
Урон от операции: 2D6+1
Цена операции: 1,500 eb
Сложность: Требующая Подготовки (20)

КРитическая
Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением
Время операции: 6 часов.
Урон от операции: 3D6+1
Цена операции: 2,500 eb
Сложность: Сложная (25)

Для получения дополнительной информации о времени заживления, операциях и другой информации см. Раздел "**Trauma Team**", стр. 118.

ФЭШН-ОСНАЩЕНИЕ

Хотя киборгом обычно называют любого, кто внедрил механическую технологию в своё тело, грань на самом деле довольно размыта (твоя девушка - киборг, потому что она носит контактные линзы? Твоя бабушка - киборг, потому что у неё есть слуховой аппарат и искусственный тазобедренный сустав?), в этой расплывчатой области кибертехники находится фэшн-оснащение маленькие высокотехнологичные гаджеты, обыкновенные для будущего в Киберпанке.

Биомонитор: это фаворит Соло, фанатов гаджетов и взволнованных Корпоратов, обеспокоенных их кровяным давление. Установленный под кожу предплечья Биомонитор постоянно замеряет показатели сердцебиения, дыхания, мозговых волн, уровня сахара в крови, температуры и уровня холестерина. Дисплей представляет собой узор из светодиодов в форме слов каждый из которых имеет цветовую последовательность от красного (критический) до зелёного (отличный). По мере изменения показаний цвет меняется. Пользователь просто откидывает назад свою манжету, находит нужное ему светящееся слово и смотрит на цвет. С точки зрения игры, это добавляет +2 к любой проверке Сопротивлениz пыткам/ наркотикам.

Подкожные часы: предшественник биомонитора, кожные часы имплантируется чуть ниже эпидермиса и используют крошечные светодиоды для проецирования светящихся светящихся цифр через кожу. Кожные часы можно имплантировать куда угодно, хотя наиболее распространенными местами являются рука, запястье и пальцы Расширенные версии могут быть перенастроены осторожным нажатием на дисплей до тех пор, пока не появятся правильные комбинации чисел. Действительно продвинутые версии имеют тихие звуковые сигналы. Используй своё воображение.

Светящиеся Татуировки: это светоизлучающие химические элементы, вставленные под первые пару слоёв кожи. Они накапливают свет и излучают его цветными узорами.

(Изменяющиеся Линзы): это цветные контактные линзы, предназначенные для имитации определённых аспектов более дорогой кибероптики. Зеркальные линзы во всех оттенках, линзы чувствительные к температуре или эмоциям, меняющие цвет по требованию, линзы с логотипом или рисунком. Они доступны в большинстве модных магазинов по уходу за телом. Взгляни на них.

Хим-Кожа: это специальные красители и химикаты, которые втираются в кожу или пропитывают её. Некоторые меняют цвет кожи на новый по твоему желанию. Другие чувствительны к температуре и меняют цвета в ярких узорах при нагревании или охлаждении. Очень дороги Хим-кожи чувствительны к гормональным изменениям; Ты можешь купить Хим-кожу, из-за которой на твоей коже появятся жёлтые и чёрные тигровые полоски, когда ты злишься или взволнован.

Синт-Кожа: более сложная версия технологии светящейся татуировки, искусственная кожа - это слой изменяющего цвет пластика, связанный с внешней кожей персонажа. Она может быть настроена для отображения цветов, рисунков, вспышек света или других специальных эффектов, используя микросхемы настройки (стоимость 100 eb) которые вставляются в разъём на коже (обычно под линией волос).

Тех-Волосы: Стержни этих искусственных волос пропитаны различными типами реактивных химикатов. Некоторые типы чувствительны к температуре и меняют цвет или поднимаются в зависимости от погоды. Другие содержат те же пигменты, которые используются в светящихся татуировках, накапливая и испуская свет в цветных узорах. Третьи могут менять цвет по твоему желанию, используя специальные химические шампуни. Тех-Волосы могут быть имплантированы в ирокезы, в кудри, парики, гривы, косы, усы и другие менее очевидные (но интересные) места.

НЕЙРО-ОСНАЩЕНИЕ

Один из важнейших аспектов кибертехники невидим невооружённым глазом. Этот тип улучшения, известный как Нейро-Оснащение, обычно имеет форму крошечных чипов совместной обработки и нервных усилителей, которые увеличивают имеющиеся способности.

Основной нейронный процессор представляет собой "распределительную коробку" имплантированную в нижнюю часть позвоночника, и используется для передачи сигналов от внешнего кибероснащения в центральную нервную систему.
Это основная система для любого типа нейронного интерфейса, включая ускорители рефлексов, интерфейсные разъёмы, оружие, коннекторы для Дата Термов и транспортных средств, мини-компьютеры и сенсорные аугментации.

Нейронный процессор имеет небольшое техническое пространство, что позволяет вставлять вторичные сопроцессоры в модуль базового процессора. Это позволяет модернизировать процессор в стерильной среде устанавливая новые сопроцессоры в техническое пространство.

Внедрить нейронный процессор намного проще, чем можно было ожидать, благодаря науке о нанотехнологиях. Основной модуль хирургически прикрепляется к позвоночнику, где он выпускает поток нано-хирургических единиц в позвоночный столб. Эти микроскопические машины пронизывают крошечные связи через центральную нервную систему, привязывая нервные окончания к нейронному процессору. Этот процесс занимает некоторое время (1D6 + 7 дней), прежде чем нано-хирурги проберутся через всё тело, и все соединения подключатся к нейронному процессору.

Сопроцессоры

Это специализированные "дополнения", которые могут быть подключены к основному нейронному процессору в любое время. Весь процесс занимает около часа и может быть выполнен в любой многопрофильной клинике. Некоторые, такие как усилители рефлексов, позволяют улучшить твою реакцию и способности к восприятию до нечеловеческого уровня, другие, такие как сопроцессоры связи, позволяют взаимодействовать с компьютерами, базами данных, транспортными средствами и другими механизмами. Если у тебя есть базовый нейронный процессор, ты можешь подключить столько вариантов, сколько захочешь.

Усилители рефлексов: это специализированные TRC сопроцессоры, которые усиливают и ускоряют обработку сигналов. Самым большим преимуществом усилителей рефлексов является их способность увеличивать броски инициативы персонажа в бою. Есть два типа рефлексных сопроцессоров (также называемых Ускоряющих оснащений). Примечание: это единственный тип усиления, который можно использовать с улучшением "Boostmaster" из книги "СОЛО УДАЧИ". Ты можешь выбрать только один тип ускоряющего оснащения (и ты не можешь суммировать значения одинаковых ускорителей).

Керезников: этот ускоритель всегда активирован, персонаж всегда реагирует с более высокой скоростью, чем обычно. Поскольку Керезников часто повышает отклик выше 10, он стоит больших Потерь Человечности, так как пользователь должен научиться корректировать свои действия в мире, который, как ему кажется, движется в замедленном темпе. Из-за этого Керезников может быть установлен на двух уровнях ускорения (+1 или +2 к Инициативе, Потеря Человечности = 1D6 или 2D6).

Ускоряющее Оснащение (также известное как Сандвистан): включается только по желанию, устраняя большую часть необходимости приспосабливать всю свою жизнь к нечеловечески быстрому времени реакции. Персонаж должен сначала суб-вокально произнести про себя умственное командное слово для активации ускорения, а затем подождать один ход, прежде чем ускорение активируется. Оно будет оставаться активным в течение пяти полных ходов (+3 к броскам Инициативы), прежде чем усиление будет отключено. Затем персонаж может снова совершить команду суб-вокализацией и подождать 2 хода, прежде чем ускоритель восстановится для следующего использования.

Большое преимущество этого ускорителя заключаются в меньшей Потери Человечности и улучшенной производительности - так как твоё тело не "включено" всё время, из него можно извлечь больше мощности во время работы ускорителя.

Тактильное усиление: Увеличивает результат любого броска Осведомлённости связанного с прикосновениями на +2. Усиление может быть включено или выключено по желанию, для этого требуется один ход.

Редактор боли: этот сопроцессор переопределяет болевые рецепторы мозга, делая человека невосприимчивым к пыткам, лишениям или физическим трудностям. Это не значит, что он не пострадает, просто он не заметит этого, пока не рухнет (ты совершаешь проверки на Выносливость, но на два уровня сложности ниже, чем обычно)

Обонятельное усиление: Увеличивает результат любого броска Осведомлённости на +2 при изучении запаха. Кроме того, субъект добавляет +2 к своим навыкам Скрытное наблюдение (он может отслеживать по запаху и имеет 50% шанс найти аромат, с которого можно начать отслеживание, если только цель не приложит особых усилий, чтобы скрыть свой запах). Усиление может быть включено или выключено по желанию, для этого требуется один ход.

Коннекторы: это специализированные сопроцессоры, которые позволяют транслировать сигналы с устройства, которое ты хочешь подключить в свой нейронный код. Существуют пять основных типов коннекторов. У тебя должно быть соответствующий коннектор для запуска конкретного типа устройств.

Коннектор для кибермодема: является базовым процессором для преобразования информации

"Позволь мне поведать тебе о том, насколько быстрым является ускоряющее-оснащение. В 102м Кибер-кавалерийском был парень, вернувшийся в Панама-Сити. Однажды ночью мы все были под кайфом от чего-то, кажется это было, Чёрное кружево, и какой-то придурок выстрелил. Тот парень на самом деле, хочешь верьте, хочешь нет, поймал пулю в своей руке - один шанс на миллион, конечно, но он сделал это.

Конечно, она тут же разорвала ему кисть. Но, он знал, что он всегда может купить себе новую руку, и за эту историю он получал выпивку следующие десять лет..."

- Морган Блекхэнд

Как работает умное оружие:

1. Умное оружие имеет лазерную систему наблюдения, установленную снаружи. Лазерная система наблюдения посылает сигнал через разъёмы до коннектора, когда цель находится в прицеле.

2. Коннектор расшифровывает сигнал и досылает его в процессор.

3. Процессор, обнаруживая рефлекс "Огонь" в твоём теле, активирует оружие через коннектор и разъём.

4. Оружие открывает огонь.

5. Если присутствует кибероптика, она устанавливает цель через прицельный видоискатель. Когда лазерная система наблюдения оружия совпадает с точкой указаной прицельным видоискателем, оружие выстреливает.

Сети в изображение. Он заменяет более ограниченные интерфейсные программы новичков и позволяет Нетраннеру воспринимать более широкий спектр сред, чем у его предшественников.

Коннектор для транспорта: позволяет пользователю управлять транспортным средством методом прямого умственного контроля. Кибер-транспорт это автомобили, AV-4, самолёты, вертолёты и мотоциклы, у которых обычные системы управления заменены на компьютер. Персонаж подключается непосредственно к компьютеру с помощью Интерфейсных разъёмов и кабелей, посылая команды через свою нервную систему. Затем сервоприводы управляют колёсами, нажимают на акселераторы и управляют торможением. Кибер-транспорт нечеловечески отзывчив - как вождение продолжения самого себя. В результате, автомобиль с кибер-помощью автоматически даёт тебе +2 к любому навыку вождения, пилотирования или езды на мотоцикле, который ты используешь для характерного кибертранспорта и дополнительно добавляет 40% от базовой стоимости автомобиля.

Коннектор для умного оружия: Умное оружие - это модифицированные версии обычного огнестрельного оружия, связанного с внутренним микрокомпьютером, который, в свою очередь, подключен к оператору-человеку. Умное оружие использует небольшой звуковой или лазерный проектор, чтобы зафиксировать цель, сканируя её тысячи раз в секунду. Когда оружие наведено на желаемую цель, компьютерная связь принимает твой умственный сигнал *"Огонь"* (или поступающие данные из прицельного видоискателя твоей кибероптики) и активирует оружие. Умное оружие гораздо точнее, чем большинство других пушек, их использование автоматически даёт +2 к любой атаке огнестрельным оружием, которую ты совершаешь. Адаптации обычного оружия в конфигурацию умного оружия вдвое повышает обычную стоимость оружия.

Коннектор для механизмов / техники: Позволяет пользователю взаимодействовать и контролировать любые автоматизированные станки или тяжёлые машины, работающую от системы управления на основе "MLINK". Ты также можешь управлять небольшими механизмами / приборами в не заводских условиях.

Коннектор для Дата Термов: этот сопроцессор позволяет пользователю напрямую получать доступ к информации из Дата Термов и сохранять её, передавая её на всплывающее окно *"Times Square™"* или экран ЖК-дисплея для воспроизведения (с точки зрения игры, это позволяет персонажу получать доступ к информации, как если бы Дата Терм был доступен, даже если это не так).

Интерфейсные разъёмы: это основной элемент Киберпанк культуры. Обычно установленные в костях запястья, позвоночника или черепа, они подключаются к основным нервным стволам и взаимодействуют с нейронным процессором для отправки и получения сигналов.

Разъёмы можно использовать для вставки Информационных и рефлексных Чипов Навыков или в качестве разъёма для набора интерфейсных кабелей (что позволит тебе напрямую управлять любым устройством, для которого у тебя есть надлежащий "Коннектор"). С точки зрения игры, интерфейсные разъёмы позволяют игроку напрямую связываться со многими типами устройств, таких как кибермодемы или кибер-транспорт.

Интерфейсные разъёмы довольно распространены. многие компании даже оплатят их установку. Многие рабочие фабрик и строек вставляют их прямо в свои инструменты. Интерфейсные разъёмы
имеют решающее значение для таких людей, как Нетраннеры (которые должны иметь их, чтобы получить скорость и способность Рана в Сети) и Соло (которые используют их для управления умным оружием).

Большинство людей носят разъёмы на запястьях для простоты использования. Время от времени настоящие кибер-техники будут монтировать их в виски (Розетко-головый), прямо за ушами (Франкенштейн) или в задней части головы (Марионетки). Некоторые закрывают их инкрустированными серебряными или золотыми крышками, другие - манжетами. Повторюсь, стиль важен.

Чипсет

В 2000-х человеку в движении доступно большое количество кибернетических устройств. Но основой всех этих новых технологий является микросхема (также известный некоторым как "Мокрая начинка"), биопластичные схемы, которые позволяют человеческому организму взаимодействовать с мощью кремниевых микропроцессоров.

Существует два типа чипов: **Рефлексные Чипы и Чипы Памяти**. Каждый чип работает точно так же, как навык с таким же названием. Для использования чипов требуется две от- дельные аугментации: Нейронный процессор, расположенный у основания позвоночника, который расшифровывает данные чипа в усваиваемую информацию, и набор интерфейсных разъёмов или Комплект разъёмов для чипсета.

Сам чип представляет собой маленькую прозрачную пластинку длиной около дюйма, часто с цветовой кодировкой для идентификации. Он вставляется внутрь интерфейсного разъёма. Для смены чипа требуется один ход. Одновременно ты можете "запустить" количество отдельных программных чипов, равное твоей текущей Характеристики Интеллекта.

Пример: мой Интеллект равен 7. Это означает, что у меня может быть до семи различных программных чипов, работающих одновременно. У меня могут быть чипованы Каратэ, Пилотирование AV-4, Пистолет, Штурмовое вооружение, Ремонт AV-4, Игра на инструментах и Специальные знания Рок песен 1960х. Однако я не могу исполь- зовать другие чипы, пока не отключу один из этих семи.

Наличие чипов - это как мгновенно получать навыки, когда ты этого захочешь. Проблема в том, что чипы стоят дорого и ограничены только самым низким уровнем определённого навыка (от +1 до +3). Чтобы продвигаться дальше, тебе понадобится специально разработанный чип, построенный на более высоком уровне (не самая простая задача). Естественный навык, с другой стороны, прогрессирует по мере использования, и это увеличение твоих способностей ничего тебе не стоит, кроме потраченного времени.

Другая проблема с чипами состоит в том, что в отличие от естественных навыков, ты не можешь научиться быть лучше. Если у тебя стоит чип для Каратэ на +2, ты будешь на этом уровне мастерства, пока не умрёшь, независимо от того, через сколько боёв ты пройдёшь. Также ты не можешь сочетать есстес-твенные навыки и навыки полученные от чипов, например, объединить чипованое Каратэ +2 и естественный навык Каратэ +5, получив в общей сложности +7. Запрограммированные отклики чипа всегда будут перекрывать естественные отклики, устанавливая уровень мастерства пользователя, равный уровню чипа.

"Чипы не плохи. Но это не настоящие навыки. Ты поймешь это, когда впервые столкнешься с тренированным профессионалом. Ты прекрасно справишься с обычным делом, но он сможет импровизировать, когда тебе это не удастся".

- Морган Блэкхэнд

Чипы лучше всего использовать, когда тебе нужно знать много вещей одновременно, но не очень хорошо. С чипами ты можешь стать ограниченным мастером единоборств, пилотом, водителем, стрелком. Ты можешь знать немного больше, чем раньше, о различных предметах, но далеко не так много, как если бы ты ударился в книги и учёбу.

(ЧРЕФ) Рефлексные чипы: Это чипы только для умений, основанных на рефлексах, таких как стрельба из оружия или знание рукопашного боя. Эти TRC с расширенной программой считывают определённый нейронный сигнал из одного источника, записывают его в память, затем используют запись для активации ряда мышечных реакций в другом источнике. Теоретически, эти чипы должны позволять даже самым слабым "пехотинцам" обладать навыками мастера Каратэ, уметь стрелять как Уайетт Эрп и обладать рефлексами олимпийского спортсмена. Но пределы программирования ограничивают то, что ты можешь извлечь из чипа, до относительно низкого уровня (от +1 до +3).

Кроме того, Рефлексные чипы должны адаптироваться к твоим специфическим нервным и мышечным паттернам, приспосабливая свои инструкции к твоему телу и наоборот (в конце концов, мастер Каратэ, с которого записывали движения для чипа, мог быть ростом 177 см, а ты можешь быть 190 см). Он изучает движения твоего тела, анализируя твои ответы во время тренировки с использованием чипа. Этот процесс известен как встраивание и необходим для того, чтобы чип стал полностью функциональным.

Чипирование занимает два полных дня практики для каждого уровня чипа. Это означает, например, что если ты получил чип для боевых искусств +3, потребуется 6 дней практики, прежде чем чип "достаточно" узнает о твоём теле, чтобы стать полностью функциональным. Если у тебя есть только 2 дня практики, то чип будет работать как +1 уровень, и в течение 4 дней, он будет повышен до +2.

(ЧПАМ) Чипы памяти: это чипы только для информации, используются для хранения необработанных данных по определённой теме. Чип памяти работает так же, как Навык того же типа, имеет рейтинг от +1 до +3 и применяется к тому же СТАТу, что и исходный навык (например, AV Техника будет сочетаться с твоим показателем ТЕХ. Языковой чип будет относиться к твоей Характеристике ИНТ. Чипы ЧПАМ не требуют предварительных знаний об этом навыке и не нуждаются во времени Чипирования.

Комплект разъёмов для чипсета: несколько небольших разъёмов, используемых только для вставки чипсета (см. выше). С помощью Комплекта разъёмов для чипсета ты можешь использовать интерфейсные разъёмы для управления другими объектами (например, оружием или транспортным средством), сохраняя при этом доступ к информации ЧПАМ и ЧРЕФ. Вмещает 10 чипов.

ИМПЛАНТЫ

Имплантаты - это полезные мелочи, которые ты подключаешь, чтобы облегчить жизнь, штуки, которые ты не можешь найти в Банке Тел, или которые могут понадобиться для конкретной работы. Примечание: детекторы движения, детекторы излучения и химические анализаторы представляют собой системы 360°. Радары / сонары - это системы 180 °.

ЧИПЫ И ЦЕНЫ

Тип	Цена за уровень
ПРВЛ (ЧПАМ)	
Уход за Собой	100
Ардероб и стиль	100
ТЕЛО (ЧРЕФ)	
Плавание	100
ИНТ (ЧПАМ)	
Учёт	150
Антропология	150
Биология	150
Ботаника	150
Химия	150
Образование и Общие Знания	200
Эксперт (Выбрать тему	Реш. Рефери
Геология	150
История	150
Знание языка (Выбрть)	200
Математика	200
Физика	200
Программирование	300
Фондовый рынок	300
Выживание в дикой местности	200
Зоология	150
Напоминающий чип	100
РЕФ (ЧРЕФ)	
Стрельба из лука	300
Танцы	150
Вождение	150
Фехтование	300
Пистолеты	300
Тяжёлое вооружение	400
Боевое искусство (Выбрать)	350
Ближний бой	150
Мотоциклы	150
Управление Тяжёлой Техниккой	200
Пилот (Вертолёты)	300
Пилот (Аппараты с неп. крылом)	300
Пилот (Дирижабль)	300
Пилот (ТС с Векг. двигателем)	350
Винтовка	300
Пистолет-пулемёт	300
ТЕХ (ЧРЕФ)	
Авиатехника	250
AV техника	300
Базовые технологии	200
Эксплуатация крио-камер	150
Конструирование Кибердек	200
Кибер-Технологии	300
Подрывное дело	300
Маскировка	150
Электроника	150
Электронная Безопасность	200
Первая помощь	150
Подделка	200
Вертолётная Техника	300
Фармацевтика	200
Взлом замков	150
Карманная Кража	150
Игра на инструментах	150
Оружейник	200

Назальные фильтры: эти фильтры повышают эффективность защиты от яда, снотворного или других вдыхаемых токсичных веществ на +4.

Имплантированные жабры: Этот имплантат позволяет пользователю дышать относительно чистой водой (должен быть сделан спас- бросок против яда, если источник воды загрязнён или содержит токсичные хими- ческие вещества) до 4 часов.

Независимая подача воздуха: маленький искусственный орган, наполненный губчатой пеной для фиксации кислорода. Имплан- тированный в нижней части лёгких, он позволяет неактивному персонажу задер- живать дыхание до 25 минут или активному персонажу до 10 минут.

Мр. Перчик Сексуальный имплант): Всегда хорош, каждую ночь, и она никогда не узнает. Используй своё воображение и добавьте +1 к своим проверкам Соблазнения. Доступно также в версии "Полуночная леди" для женской стороны.

Противозачаточный имплант: имплантиро- ванный под левую подмышку, он предотв- ращает беременность на срок до пяти лет. Доступно для обоих полов.

Подкожный карман: пластиковый карман 5 на 10 см, скрытый под кожей, с чувствительной к давлению кнопкой. Полезно для курьеров. Обнаружение требует СЛОЖНОЙ (20) проверки Осведомлённости.

Усилитель надпочечников: искусственная железа, которая выпускает гормоны надпочечников по команде. Добавляет +1 к (*REF*) Рефлексам на 1D6 + 2 хода три раза в день.

Подкожная броня это сетчатая / баллистическая пластиковая броня, вживленная под кожу. Для обнаружения подкожной брони необходим бросок на СЛОЖНУЮ (20) проверку осведомлённости. Подкожная броня покрывает только туловище.

Детектор движения: обнаруживает движение (направление и силу) на площади 20 кв.м с эффективностью 70%. Может быть установлен на ладони или пятке.

Цифровой рекордер: это устройство может записывать входные данные от внутренних микрофонов, от цифрового канала записи, цифровой камеры или всех трёх. Устройство хранится в собственном подкожном кармане и может записывать до 2 часов информации на каждый чип.

Аудио / видео магнитофон: Это устройство использует микрокассеты для хранения входных данных от своего внутреннего микрофона, видеокамеры или цифрового канала записи. Оно хранится в собственном подкожном кармане для лёгкого доступа. Каждая кассета содержит 2 часа информации.

Радарный датчик: радарный блок дальностью 100 м, имплантированный в плечо, с излучателем в черепе. Имплантат образует видимую выпуклость на лбу.

Имплантированный сонар: установленный в череп блок сонара с дальностью 50 м.

Детектор радиации: дальность действия 10 м, эффективность обнаружения 80%. Может быть имплантирован в любую область тела, при этом на сосцевидной кости установлена звуковая сигнализация.

Химический анализатор: эта модификация носовых каналов анализирует запахи и разбивает их на химические компоненты. Результаты

могут быть выведены на ЖК-экран, биомонитор или всплывающее окно Times Square™.

Синтезатор голоса: эта система позволяет пользователю имитировать любой голос или тон, ранее записанные его чипом памяти. Чип может хранить до 10 "голосов". Эта система также дает пользователю +4 к любой попытке Маскировки (теперь вы действительно похожи на человека, которому подражаете).

АудиоВокс: эта система позволяет пользователю контролировать тембры, громкость и качество звука с точностью музыкального синтезатора. Также возможны спецэффекты (реверберация, тремоло, сустейн и хоровые голоса), громкость динамика и программирование задержки голоса (для пения с сами собой). Этот эффект добавляет +2 к любой проверке навыков вокальных Выступлений.

БИО-ИМПЛАНТЫ

Био-оснащение - это всё, что в основном представляет собой технологию с низким уровнем воздействия, которая разработана по биологической, а не механической линии.

"И так, я пришёл в Клинику для процедур. Они прикрепили капельницу на мою руку и заставили меня выпить кучу ужасных растворов. Прошла неделя. Я работал в доке, когда поддон сорвался и придавил бригадира. Я подошёл, схватился и снял с него поддон. Четверть тонны. Фрак. Эти нанотехнологии страшная штука!"

Большинство усовершенствований из числа биоимплантов заключаются в применении нанотехнологий - крошечных машин размером с микробов, которые могут выпол- нять хирургические задачи на клеточном уровне. Эти "наноиды" впрыскиваются в поражаемую область вместе с запасом сырья, необходимого для выполнения их работы (например, длинноцепные полимеры, которые могут быть сплетены наноидами в тип подкожной брони, называемой Прошивка кожи). Эти крошечные машины, работающие от тепла тела и питательных веществ, тихо работают, укрепляя мышцы и изменяя химию тела.

Наращенные мышцы: это выращенные в резервуарах мышцы, прививаемые к тебе, с полным заживле- нием. С помощью этой модификации ты можешь увеличить своё Телосложение до 2 пунктов, заплатив 1000eb за пункт. Его можно сочетать с Оплеткой мускул и костей.

Оплетка мускул и костей: также процедура известна, как вирусная трансформация, это улучшение задействует два типа наноидов. Первый тип пропускает синтетические мышцы через естественные мышечные волокна, закрепляя и укрепляя их. Второй тип оплетает кос- ти в тонкое переплетение металлических и пластиковых нитей, делая их прочнее и тол- ще. Результатом является увеличение +2 к СТАТу ТЕЛО персонажа. Это увеличение как силы, так и способности поглощать физический урон. Это улучшение, практически, невозможно обнаружить. Требуется около двух недель, (Телосложение увеличивается на 1 каждую неделю) чтобы заработать на полную мощность.

Прошивка кожи: в этом улучшении используются наноиды для прошивки трёх верхних слоев кожи плотной полимерной нитью. В результате получается, что **SP** голой кожи равный 12, что эквивалентно лёгкой броне. Процесс является относительно незаметным (нужно пройти СЛОЖНУЮ (20) проверку Осведомлённости, чтобы заметить) и занимает около двух недель (**SP** увеличивается на 6 каждую неделю).

Усиленные антитела: это специально разработанные антитела, способные атаковать самые мощные вирусы. В игре они удваивают скорость лечения (+1 пункт в день).

Блокировщики Токсинов: это наноиды, предназначенные для блокирования токсинов и ядов в теле. Это улучшение добавляет +4 ко всем спас-броскам против ядов.

Нанохирурги: это микроскопические машины, приспособленные к хирургическому восстановлению. Некоторые герметизируют повреждённые кровеносные сосуды, а другие восстанавливают повреждённые ткани, хрящи и кости с помощью полимерных микрошвов. Это улучшение удваивает обычный тем лечения (x2 пунктов).

КИБЕРОРУЖИЕ

На первых позициях списка встречающегося Кибеороснащения с Чёрного Рынка находится кибероружие - скрытые инструменты убийства, которые можно спрятать под твоей кожей до то- го момента, пока ты не захочешь кого-нибудь убрать. Кибер-оружие обычно не доступно на открытом рынке (единственное исключение - это Царапки и Вампиры), и что бы их найти обычно требуется спуститься в местную Боевую Зону, найти Фиксера и заплатить много евродолларов уродливым, неприятным, жестоким людям, которые обычно рассматривают тебя как набор запасных частей.

Конечно же, бустеры тянутся к кибер-оружию, как "зонер" к бесплатному порошку.

Царапки: Имплантированные металлические или карбоностеклянные ногти. Невероятная острота материала делает

"Потрошители. Вампиры. Наращенная кожа. Иногда я думаю, что у нас на руках демографический взрыв оборотней..."

- Лейтенант Строуберри Моррисси, NCPD

"Оборотни. Вау, что за отличная идея. Я должен поработать над этим..."

- Риппердж

их такими же смертоносными, как лезвия бритвы (урон 1D6 / 2 от одной руки). Царапки режут кромками, требуя, чтобы пользователь разрезал поперечными движениями, а не делал рывки вниз. Большинство людей лакируют свои Царапки, делая их неотличимыми от обычных ногтей (эмаль не влияет на остроту). Они не считаются смертоносным (и, следовательно, запрещенными) кибер-оружием, и их можно приобрести в любой местной клинике.

Вампиры: имплантированные клыки, обычно состоящие из карбонового стекла или металла с хромированным покрытием. Ты можешь имплантировать полный комплект (так называемый, Специальный Акулий, он наносит 1D6 / 2 урона от укуса) или только клыки (1D6 / 3 урона). Они считаются "декоративными" имплантами, а не оружием, но могут быть дополнены инжекторами для ядов (которые являются запрещённым) по двойной цене.

Потрошители: более длинные и тяжёлые версии Царапок (урон 1D6 + 3 от одной руки). Два верхних сустава каждого пальца заменены металлопластиковой оболочкой, в которой размещены карбоновые когти длинной 7,6 см. Потрошители можно выдвинуть, царапая рукой в кошачьем стиле. Большинство людей носят накладные ногти на своих Потрошителях, что затрудняет их обнаружение (Сложная проверка (20) Осведомлённости). Потрошители считаются формой кибероружия с чёрного рынка и поэтому не доступны в обычной клинике. Потрошители режут во всех направлениях и считаются холодным оружием для поражения бронированных целей (ББ).

Когда Росомахи: самые длинные и самые смертельные из имплантируемых лезвий, Когти Росомахи имплантируются вдоль тыльной стороны предплечья. Когда рука сжимается в кулак, тонкие треугольные лезвия выдвигаются и фиксируются на месте, оставаясь вытянутыми на полную длину, пока рука не расслабится. Урон 3D6 / рука. Рассматривается как холодное оружие для поражения бронированных целей (ББ).

Большие Костяшки: усиленные костяшки, придающие кулаку ударную силу пары латунных кастетов (1D6 +2). Они считаются формой кибероружия с Чёрного Рынка, и поэтому недоступны для имплантации в обычной клинике, работающей в торговом центре.

Slice N' Dice (Мономолекулярная нить): катушка с моно-волоконной проволокой, закреплённая на конце одного пальца, с фальш-ногтем утяжелителем, чтобы придать ей вес при раскручивании. Мономолекулярная проволока прорежет практически любой органический материал и большинство пластиков. Может использоваться как гаррота, резак или хлыст. Считается формой кибероружия с Чёрного Рынка, и поэтому она недоступна для имплантации в обычной клинике или в торговом центре.

Киберзмея: Это более простая версия киберзмеи, из приложения "ПРОКАЧАННЫЕ" (стр. 22). Эта версия имеет гораздо меньше возможностей и ограничивается только атакой-выпадом. Выпад имеет радиус действия 1 метр и каждый раз наносит 1D6 урона. Кибер-змея может быть установлена в любом отверстии в теле диаметром в 2,5 см и более, или может быть имплантирована в плечи с помощью специального крепления.

КИБЕРОПТИКА

Сочетание цифрового процессора и камеры, кибероптика являются заменой для нормальных глаз. Кибер-зрение похоже на обычное зрение, только лучше. Цвета ярче, изображение чётче. И это только начало.

Хочешь увидеть жизнь в виде черно-белого фильма 30-х годов? Нет проблем. Телескопическое или микроскопическое зрение? Забирай. Инфракрасное и усиливающее свет зрение? Типично для Соло.

Кибероптика может выглядеть точно так же, как нормальные глаза, хотя доступно большое разнообразие цветов радужной оболочки (янтарный, белый, бордовый и фиолетовый очень популярны). Некоторые версии являются прозрачными, с отблеском или огнями, кружащимися внутри них. Иные являются хромиро- ванными для более "кибернетического" вида. Другие могут менять цвет глаз по желанию или подстраиваться под цвет одежды и обстановки. У некоторых даже есть крошечные дизайнерские логотипы вокруг радужной оболочки. Кибер-оптика с камерами или оружием, обычно выдвигается вперёд, раздвигая радужную оболочку, когда передняя часть глаза раскрывается.

Переключение цвета: эта кибероптика может менять цвет или рисунок радужной оболочки по требованию. Полное изменение цвета занимает около минуты. Зеркальные, прозрачные, блестящие или светящиеся версии также доступны.

Инфракрасная оптика: позволяет пользователю видеть в почти полной темноте, используя тепловое излучение для получения изображения.

Всплывающее Окно: Пробегающий красный буквенный экран в верхней части поля зрения, связанный либо со считы- вателем программного чипа, либо с радиоканалом.

Прицельный видоискатель: проецирует прицел в поле зрения по желанию. Прицельный видоискатель будет считывать дальность до конкретных объектов, скорость движения, направление и размер, а также предоставит несколько типов видоискателя для наведения оружия. Когда подключен чип умного оружия, видо- искатель будет сопоставлять датчик наведения ствола с тем, на что ты смотришь, затем загорается "сигнал готовности" когда прицел сходится. С точки зрения игры, эта опция позволяет добавлять +1 только к атакам умным оружием.

Защита от ослепления: автоматическое понижение уровня компенсирует сильный солнечный свет, вспышки и т.д., нейтрализуя эффекты от стробоскопов, световых бомб и ярких фар. Солнцезащитные очки больше никогда не понадобятся.

Слабое освещение: позволяет пользователю четко видеть при слабом освещении, вплоть до очень слабого лунного света или отдалённых уличных фонарей.

Улучшитель изображения: графические возможности высокого разрешения позволяют пользователю улучшать и восстанавливать видимое изображение. При активации увеличивает навык Осведомлённость на +2, позволяя пользователю более детально изучать визуальные детали.

Датчик тепловизора: позволяет пользователю видеть тепловые характеристики объектов, людей. Более холодные вещи выглядят как тёмно-синие, более горячие - красные или оранжевые, а самые горячие - желтые или белые. Используется для определения различных источников теплового излучения через тонкие материалы или наличия кибернетики (которая всегда холоднее, чем нормальная температура тела). Можно также определить время работы определенного оборудования путём измерения его градиента охлаждения.

"Худшее в системах кибер-аудио - это когда ты слышишь то, чего на самом деле предпочёл бы, не слышать. Раньше я была намного менее циничной, пока не получила свои Kiroshi"

- Кестрэль

Дротикомёт: один выстрел дротиком. Радиус действия 1 метр, +2 к точности. Ядовитый дротик автоматически пробьет **SP** равному или менее 6, **SP** 8 с вероятностью 50%, но только для Мягкой Брони. Занимает 3 опциональных пространства.

Микро-Оптика: это эквивалент лабораторного микроскопа, позволяющий пользователю видеть микроскопические изображения, такие как отпечатки пальцев, царапины на замках и т.д.

Телескопическая Оптика: это эквивалент 20-кратного телескопа, позволяющий пользователю ясно видеть удаленный объект.

УФ Оптика: эта система позволяет пользователю воспринимать изображения, облучаемые ультрафиолетовым светом, или обнаруживать флуоресцентные порошки и трассирующие реагенты, или использовать ультрафиолетовые фонарики (не обнаруживаемые обычной оптикой) для освещения.

Микро-Видео камера это видеокамера, установленная в кибероптике, которая записывает видимое изображение на внутреннюю видеокассету (20 минут). Этот рекордер также можно подключить через интерфейсные разъёмы к внешнему источнику. Занимает 2 слота опций.

Цифровая фотокамера: эта кибероптическая камера занимает 2 слота опций. На встроенный цифровой чип можно записать до 20 изображений и загрузить их через интерфейсные кабели на внешний рекордер, внутренний рекордер или внутренний экран. По мере создания новых снимков предыдущие удаляются.

КИБЕРАУДИО

Кибераудио системы встраиваются в слуховые нервы и речевые центры мозга. Это усовершенствование влияет на оба уха, а также включает в себя субвокализующий микрофон на сосцевидной кости. Не приводит к видимым изменениям во внешнем ухе, хотя некоторые киберпанки заменяют внешнее ухо набором механических датчиков для максимального эффекта.

Радио-коннектор: миниатюрный радиопередатчик, обычно устанавливаемый в основании черепа и использующий твои пломбы в качестве антенн. Он активируется при резком стискивании зубов. Чтобы говорить, ты просто применяешь субвокалиацию (бормочешь под нос). Приём осуществляется одним из двух способов: 1) Приёмник вибрирует непосредственно на сосцевидном отростке, давая тебе тихий голос в затылке, или 2) Связанный с опцией кибероптики, входящие сообщения высвечиваются в верхнем крае поля зрения в виде красных пробегающих букв. С точки зрения игры, радио-коннектор даёт тебе возможность общаться с любым приемником на той же частоте в радиусе до 1,6 км. Также это означает, что время от времени ты будешь получать радиосообщения от других.

Телефонное соединение: улучшенная радиосвязь, это устройство подключено к твоему персональному сотовому телефону. На практике это позволяет тебе делать всё то, что позволяет делать радиосвязь, но твой телефон должен быть на расстоянии 3 метров от тебя, он должен быть уже включен, а номер набран. Аудио соединение обычно используется занятыми Корпоративными сотрудниками, которые хотят иметь возможность отвечать на звонки даже на совещании. Одним из самых больших преимуществ аудио соединения является его дальность - куда бы ты не пошёл, твой телефон будет работать. Даже на луне.

ECM скремблер: имплантат улучшает радио или телефоное соединение с помощью шифратора, поэтому его нельзя прослушать. В игровых терминах это делает все радио или телефонные соединения приватными, если только у перехватчика нет блока дешифратора и у него много времени.

Детектор жучков: мини-приёмник предназначен для приёма сигналов, передаваемых всеми типами радио- жучков. Когда жучок активен, его передачи вызывают тихий звуковой сигнал в затылке, становясь всё громче по мере приближения к жучку. С точки зрения игры, это даёт тебе 6 из 10 шансов (брось 1D10, с результатом не больше 6) обнаружения любых жучков в пределах 3 метров от тебя. Обычная опция для Корпоратов, Фиксеров и Соло.

"I can see for miles and miles and miles and miles and miles..."

- The Who

"Hear me... See me... Touch me... Kill me..."

- Сара О' Конор
Tribute to Tommy
2019

"Одно дело чувствовать запах страха на коже противника. Но другое дело получить четырехцветную цифровую индикацию его ужаса, полный спектр записей его лжи и увиливаний, когда он отчаянно пытается спасти свою жизнь..."

- Морган Блэкхэнд

"Если в будущем нет места, чтобы спрятаться от себя..."

- Лайл МакКлеллан, "Network 54"

ВеарМэн: вариант радиосоединения, ВеарМэн устанавливает двойные вибрационные колонки на кости сосцевидного отростка, превращая твой череп в аудиосистему с качеством концертного зала. Крошечный чип, подключается к мочке уха, что позволяет подключать различные музыкальные чипы, которые выглядят как серьги. Или ты можешь подключить чип непосредственно в интер- фейсные разъёмы. Каждый чип содержит около 100 песен. Быстрое переключение методом мягкого сжатия серьги, один трек за нажатие. Когда чип удалён, ВеарМэн выключается. Фаворит тусовщика.

Усиленный слух: эта система улучшает способность слышать и распознавать звук, добавляя +1 к любой проверке осведомлённости через слух.

Анализатор голосовых паттернов: эта система действует как детектор лжи, обнаруживая незначительные изменения вокальных паттернов и тонов, и сравнивая их с предварительно записанным набором параметров. Сначала ты должен использовать анализатор на субъекте, когда он / она находится в не напряженном состоянии или говорит правду. Все последующие тесты дадут тебе +2 к проверке навыка Понимание людей или Допрос для этого конкретного субъекта.

Редактор звука: эта система позволяет пользователю редактировать отвлекающие шумы или снижать определенные звуки. Активация этой системы добавляет +2 к любой проверке Осведомлённости относящейся к звуку. Редактирование звука может использоваться в сочетании с Усиленным слухом или Расширенным слуховым диапазоном.

Расширенный Слуховой Диапазон: эта подсистема позволяет пользователю слышать тоны в дозвуковом и сверхзвуковом диапазонах.

Детектор радара: эта система издаёт громкий звуковой сигнал всякий раз, когда обнаруживает радарный луч. У неё также есть шанс 40% триангуляции источника. Когда направление луча определено, частые звуковые сигналы сменяются на чистый тон.

Устройство Слеживания: эта опция позволяет персонажу отслеживать передачу тонального сигнала от внешнего оправителя. Диапазон составляет 1 км. Громкость увеличивается по мере приближения пользователя к цели. Поставляется с двумя передатчиками, размером и формой с палец. Дополнительные передатчики стоят 25eb каждый.

Линия радиосвязи по прямому лучу: эта опция позволяет использовать радиосвязь через прямой луч на расстояние до 1,6 км, если обе сторонынаходятся в пределах прямой видимости по отношению друг к другу, и не заблокированы никаким объектом толщиной более 30 см.

Широкополосный радио сканер: эта опция автоматически сканирует все основные группы связи полиции, пожарной охраны, скорой помощи и Trauma Team. Пользователь может настроить этот сканер так, чтобы он охватывал одну конкретную полосу, загружая любые входящие сообщения на свою внутреннюю радиосвязь или во всплывающее окно Times Square™.

Коннектор микрорекордера: записывать всё, что слышит пользователь, во внутреннее или внешнее (через интерфейсные разъёмы) звукозаписывающее устройство.

Коннектор цифрового рекордера: эта опция позволяет записывать всё, что слышит пользователь, на внутреннем микрочипе (2 часа). Записи могут быть загружены во внутренний цифровой рекордер или через интерфейсные разъёмы на внешний цифровой рекордер.

Демпфер уровня: эта система автоматически компенсирует громкие звуки, такие как удары оглушающей бомбы или звуковое оружие. Персонажи с этой опцией могут игнорировать все эффекты этого оружия.

КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ

Когда человек на улице думает о киборгах, он думает про искусственные конечности - жужжание, сверкающие металлические конструкции из стали, провода и микросхемы. Хотя настоящие руки, ноги и органы можно легко выращивать в био-резервуарах или заменять из Банка Тел, по гораздо более низкой цене, искусственные конечности по-прежнему являются популярным увлечением будущего в Киберпанке. Они хромированы, раскрашены аэрографией, инкрустированы драгоценными камнями, подсвечены и даже сколочены в погоне за настоящим кибершиком.

При всей дизайнерской моде, стандартная кибер-конечность, это каркас из алюминия и стали с искусственными миомарными пластиковыми мышцами, контролирующими движение. Суставы из нержавеющей стали. Кибер-конечность подключается к специальному разъёму нервного интерфейса, установленного в плоть над конечностью, в то время как основной блок прикреплён к металлической и пластиковой манжете вокруг мясной части конечности. Манжета обычно размещается на верхней части бицепса / бедра или на локте / колене, однако руки также могут быть прикреплены к искусственным плечам (см. ниже).

Кибер-конечности Мифы и Способности

Популярный миф о кибер-конечностях заключается в том, что они позволяют своим владельцам совершать всевозможные супер-

геройские подвиги. В какой-то степени это правда. Кибер-конечности могут быть разработаны для повышения силы и скорости, используя синтетические мышечные волокна и силиконовые чипы. Чего ты не найдешь, так это людей, бегающих со скоростью 230 км в час, сгибающих стальные прутья руками или швыряющихся Фольксвагенами. Почему ты не можешь поднимать машины и разбивать стены, как киборги в комиксах? Простая физиология. Заменённая конечность должна функционировать согласованно с остальными "мясными" частями тела. Даже если бы твоя рука была в десять раз сильнее, чем раньше, мышцы спины и плеча, поддер- живающие эту киберконечность, не были бы - и они разрушились бы задолго до того, как это сделали бы искусственные мышцы. Но в определённых пределах кибер- оснащенный человек может совершать довольно впечатляющие трюки на вечеринке:

Сдавливание: кибернетическая рука использует синтетические мышечные волокна вместо плоти и крови. Они не устают и не чувствуют боли. Они также нам- ного сильнее, чем обычные мышечные ткани. Это даёт кибер-руке огромную силу сжатия. Все кибер-конечности могут легко раздавить легкие металлы, дерево и плас- тик. Они могут стереть стекло и пластик в пыль (хотя они не могут сжать куски угля до состояния алмаза!). В бою любая Сдавливающий атака кибер-рукой наносит 2D6 урон.

Боль: кибер-руки никогда не устают, что позволяет владельцу бесконечно висеть на высоте держась кибер-руками. Ты можешь выключить сенсорные датчики одним легким усилием мысленного пере- ключателя, устраняя боль и позволяя тебе совершать такие подвиги, как ходить че- рез бушующее пламя, плескаться в резер- вуарах с жидким азотом и хвататься за раскалённую кочергу. Огнестрельное ранение кибер-конечности не имеет боле- вых эффектов - тебе не нужно делать спас- бросок от шока и оглушения.

Повреждения: кибер-конечности могут получать (и наносить) огромное количество урона, настолько существенные, что для игрового боя с ними обращаются как с техникой. Все кибер-конечности могут получить до 20 **(SDP) пунктов структурного повреждения**, прежде чем они станут бесполезными, и до 30 общих *SDP*, прежде чем они будут уничтожены. Удар кибер-рукой наносит 1D6 урона своей цели - стена, машина, чья-то голова, неважно. Удар кибер-ногой нанесёт урон в 2D6.

Прыжки: Кибер-ноги используют мощные поршни и микро-сервоприводы, поддерживаемые пучками синтетических мышц. С парой таких ты можешь прыгать на огромные расстояния. Персонажи с двумя кибер-ногами могут прыгнуть на 6 метров вверх или совершить прыжок в длину до 8 метров.

Опции

Это то, что можно сделать с базовой кибер-конечностью, чтобы улучшить её силу, стойкость к урону или гибкость. В дополнение к этим усовершенствованиям, искусственные плечи могут быть установлены на уровне талии, чтобы присоединить к ним дополнительные руки. Киберконечность может содержать до 4 опций или встроенных модулей. Кисть или ступня считается за 1 опцию. (Кибер-конечности автоматически поставляются с базовыми модулями стопы).

Быстросменные крепления: они позволяют пользователю менять кибер конечности без использования инструментов. Конечность установлена на байонете и может быть удалена нажатием на фиксатор большим пальцем и поворотом влево. Быстросменные крепления также можно использовать на запястьях или голеностопных суставах, что позволяет использовать различные кисти или стопы. Чтобы рассчитать Потерю человечности, усредни Потерю человечности от всех опций, которые ты используешь с креплениями, затем удвой число.

Гидравлические цилиндры: распространённые среди Советского кибероснащения, цилиндры являются более объёмными и тяжелыми, чем миомарные волокна (конечность не может выглядеть как настоящая, независимо от того, насколько хорошо она покрыта Realskinn™), но может получить больше повреждений (30 **SDP** для отключения, 40 **SDP** для уничтожения), Сила конечностей также увеличивается (трёхкратный урон от ударов руками и ногами).

Уплотнённые миомарные волокна: они дают конечностям большую силу (в 2 раза больше наносимого урона) и долговечность (+5 **SDP**). Прыжки усилены на 50%.

Усиленные суставы: они сделаны из титановой стали вместо нержавеющей, и добавляют +5 **SDP** к киберконечности.

Искусственные плечи: это шарнирные соединения, которые можно прикрепить к наспинной раме. Это позволяет установить до двух дополнительных рук на уровне талии. Блок имеет 25 **SDP**.

Микроволновое и ЭМИ-экранирование: защищает вашу кибер-конечность от электромагнитных импульсов и микроволновых атак. Экранирование может быть помещено на любой тип конечности, независимо от того, какое покрытие используется, оно размещается внутри, занимая одно опциональное пространство в конечности.

Coverings (Покрытия): когда любая кибер-конечность находится в оголённом или непокры- том состоянии, её можно покрыть различными способами. Самый дешёвый метод это пластиковое покрытие, доступное во множестве расцветок, с аэрографией или прозрачное, со встроенной подсветкой и голографией.

"Я оттолкнулся от крыши, чтобы перепрыгнуть щель между краями крыш. БУМ. Моя правая кибер-нога пробила дешёвое перекрытие, когда я ударился о крышу на противоположной стороне. Я протянул руку и схватил большую трубу, чтобы не провалиться, но моя кибер-рука согнула её в металлический крендель. Просто это была не моя ночь..."

- Риппердженк

"Две сменные кисти, со встроенными инструментами. Кибер-модем в бицепсе, с выскакивающим 9 миллиметровым. Чёрт. Левая рука парня похожа на фраков армейский швейцарский нож..."

"Захлопнись и помоги мне разобрать тело, Риппер."

- Риппердженк

Пластиковое покрытие также может быть хромировано (популярный вариант) или покрыто металлическим покрытием, окрашенным в золотой, синий, зелёный, красный или серебристый цвета. Самый дорогой вариант - Realskinn™, гибкий пластик, очень похожий на кожу, с фолли- кулами, волосками, небольшими шрамами
и дефектами, он имеет 75% шанс сойти за "мясную" конечность для всех, кроме самых внимательных наблюдателей.

Вместо покрытия кибер-конечность может быть бронирована кевларом и баллистическим пластиком. Это бронированное покрытие защищает конечность на 20 **SP**. Однако ты не сможешь покрывать или хро- мировать бронированную конечность.

КИСТИ И СТОПЫ

Основная кибер-конечность поставляется без кистей или ступней, они приобретаются отдельно, что позволяет пользователю адаптировать конечность к его или её конкретным потребностям. Эти детали можно заменить, отвинтив ряд соединительных болтов и повторно подключив новую кисть или стопу (примерно за четыре хода).

Нет, ты не можешь прикрепить кисти рук на ноги и наоборот. Займись делом.

Обычная кисть: это похоже на нормальную кисть - четыре пальца и большой палец. На кисть можно нанести покрытие или броню, как на часть остальной руки.

Кисть-Потрошитель: Это обычная кисть с лезвиями Потрошители, установленными в верхней части кисти и запястьях.

Кисть-молот: эта рука сделана из закалённого титана и имеет мощный взрывной заряд, который действует как пневмомолот. Ты бьешь, заряд детонирует, толкая кулак вперед с невероятной скоростью и силой (1D10 урона). Порт в верхней части выбрасывает отработанный снаряд и открывается, чтобы получить но-
вый (стоимость заряда 3 eb).

Кисть-триммер: Эта рука может сложиться назад оголяя небольшую мономолекулярную проволоку вращающуюся вокруг титановой втулки. Высокоскоростная "газонокосилка" разрезает большинство материалов как масло. Урон 2D6 + 2, защита мягкой брони уменьшается на 2 единицы за удар.

Кисть-инструментарий: четыре пальца этой руки скрывают маленькие микроинструменты:

1. Отвертка со сменными насадками
2. Разводной ключ
3. Паяльник с аккумулятором
4. Ключ трещотка

Нижняя грань ладони закалена, чтобы образовывать молоток.

Кисть-грейфер: пальцы этой руки выгибаются назад, создавая пятипалый метательный грейфер. Небольшая катушка на запястье содержит 30 метров тонкой, очень прочной проволоки, способной выдержать 90 кг веса.

Удлиняющаяся кисть: эта кисть может выдвигаться из телескопического запястья до 1 метра. Может выдерживать до 90 кг веса.

Кисть с шипом: эта кисть содержит закаленный титановый шип, который выдвигается из запястья и проходит через нижнюю часть ладони. Может быть отравлен и полезен для лазания. Урон 1D6 + 3 (ББ).

Модульная кисть: это устройство содержит:

1. Инжектор наркотиков.
2. 1-метровая проволока гаррота, выходящая из кончика пальца.
3. 2,5 см мономолекулярный нож для резки.
4. Отмычка. Кроме того, есть место для хранения пальцев 5 на 5 см.

Когтистая ступня: эта ступня может выдвинуть узкие лезвия, похожие на Царапки для нанесения 1D6 урона. Считается холодным оружием для поражения бронированных целей (ББ).

Ступня-инструментарий: пальцы этой ступни содержат:

1. Отвертка со сменными насадками
2. Разводной ключ
3. Паяльник с аккумулятором
4. Ключ трещотка
5. Проволочная пила

Перепончатая ступня: Вытягивает тонкие перепонки с обеих сторон стопы, а также перепонки между пальцами. Удваивает нормальную скорость плавания и добавляет +3 к навыку Плавание.

Обхватывающая ступня: пальцы ноги могут вытягиваться и сгибаться вокруг 5 сантиметрового прута. Подошвы покрыты липким прорезиненным материалом для увеличения сцепления. Добавляет +2 к навыкам лазания.

Пяточный шип: 15 сантиметровый шип выдвигается из пятки этой ступни, позволяя пользователю наносить смертельные удары ногой (урон 2D6 (ББ)). Может использоваться для становления на якорь или для лазания.

ВСТРАИВАЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Это элементы которые встраиваются внутрь кибер-конечности для конкретных задач. Как и большинство кибер-оружия, они рассчитаны на максимальную маскировку и имеют 60% шанс пройти простой досмотр, если покрыты Realskinn™ или подходящим реалистичным покрытием.

Кибер-модем: эта опция позволяет пользователю всегда носить с собой небольшой (и очень дорогой) кибер-модем. Модем должен быть подключен к Дата Терму или компьютеру другой телекоммуникационной линии, чтобы

его можно было использовать. Питание (до 3 часов) обеспечивается от аккумуляторной батареи (заряжается за 1 час) или от внешнего шнура питания. Программные чипы меняются через порт доступа в конечности. Кибер-модем напрямую подключен к нервной системе через собственные внутренние кабели и не требует внешних интерфейсных разъёмов.

Сотовый Кибер-Модем: это очень и очень дорогая версия кибер-модема позволяет Нетраннеру взаимодействовать *напрямую* с Сетью без прямого телекоммуникационной подключения. "CellCyb" можно использовать только в крупном городе (население более 100,000), где есть сотовая сеть. При использовании в движущемся транспортном средстве существует 25% вероятность того, что соединение будет разорвано, и его необходимо восстановить в следующем подключении.

Цифровой рекордер: Это устройство может записывать входные данные с внутренних микрофонов, цифровых каналов записи, цифровых камер или всех трёх одновременно.

Аудио / видео магнитофон: Это устройство использует микрокассеты для хранения входных данных со своего внутреннего микрофона, видеокамеры или цифрового канала записи.

Место для хранения: это пространство для хранения 5x15x5 см с запирающейся крышкой.

Мини Камера: это небольшая цифровая фотокамера, которая всплывает из крепления в плече. Внутренний чип хранит 20 изображений и может быть легко заменён.

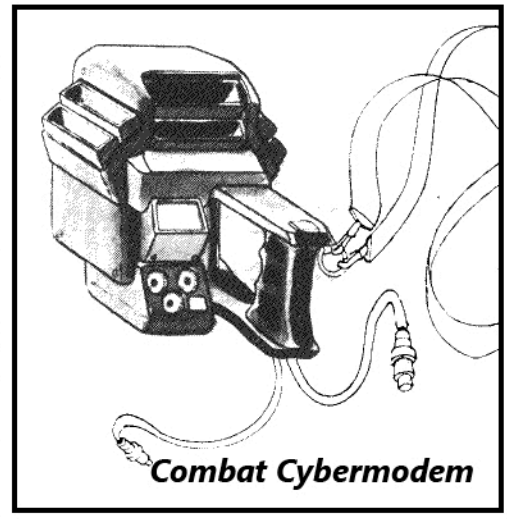
Мини Видео: всплывающая видеокамера с микрофоном, которая может хранить до 4 часов записанного изображения.

Потайная Кобура: только для ног. Скрытое место для хранения одного пистолета и одного магазина дополнительного боезапаса. Размер ноги (зависящий от Телосложения) ограничивает размер оружия, которое можно хранить.

Очень Слабый, Слабый	Лёгкий пистолет
Средний, Сильный	Средний пистолет
Очень сильный	Тяжёлый пистолет
Очень сильный	Складной дробовик (2 патр, 1/2 дистанции)

Считывающий ЖК-экран: это ТВ экран 5 на 10 см может выводить цветное графическое изображение. Обычно он покрыт прозрачным защитным экраном. Изображение может быть получено с Цифрового рекордера, Мини видео и Мини камеры, а также кибер-оптики. Можно провести кабель от AUX разъёма и подключить к любому стандартному Интерфейсному разъёму для передачи изображений с чужой кибер-оптики или рекордера.

Технический сканер: устройство может быть подключено к системам диагностики большинства транспортных средств, бытовой техники и персональной электроники для определения возможных проблем и устранения неисправностей. Надежность составляет 60%. При успешном броске сложность ремонта снижается на -3 (ты знаешь, что не так, и тебе просто нужно это исправить).



Combat Cybermodem

КИБЕРОРУЖИЕ

Одним из преимуществ кибер-конечностей является возможность монтировать оружие в их каркасы. Большинство кибер-оружия такого типа предназначено для скрытного ношения, а не для огневой мощи, и имеет 60% шанс избежать обнаружения, когда оно скрыты под Ralskinn™ или другими подходящими покрытиями. Вооружение включает в себя:

Выпрыгивающее Оружие: это стандартный автоматический пистолет, скрытый в кибер-руке. Механизм монтируется во всплывающем корпусе, который скрыт, когда он не используется. По этой причине ты всегда должен помнить, что нужно раскрывать руку при использовании всплывающего оружия. Магазины вставляются в механизм сбоку, всплывающее оружие разработано для использования исклю- чительно с безгильзовыми боеприпасами. Размер кибер-руки (зависящий от Телосложения) ограничивает размер оружия, которое может быть установлено (аналогично Потайной кобуре). Примечание: ты можешь установить любой пистолет соответствующего размера, указанного в разделе **Экипировка**. Для выпрыгивающего оружия Лёгкий ПП равен Тяжёлому Пистолету.

Огнемёт: Это небольшая пылающая струя под высокого давления с дальностью 1 метр и 4 зарядами. Урон 2D6 в 1-й ход, 1D6 / 2 во 2-й ход и далее. Защита мягкой брони уменьшается на 2 единицы за каждый ход горения.

Микро-ракетная пусковая установка: эта пусковая установка содержит четыре миниатюрные ракеты (гироскопические снаряды со взрывающимися боеголовками и с тепловым самонаведением). Подобно всплывающему оружию, микро-ракетная пусковая установка

РАЗМЕР ВЫПРЫГИВАЮЩЕГО ОРУЖИЯ

Очень слабый, слабый:
Только Лёгкие пистолеты.

Средний, Сильный:
Средние Пистолеты
или Лёгкие ПП.

Очень Сильный:
Тяжёлый, Очень Тяжёлый
Пистолет, Средний ПП
или Встроенный Дробовик
(2 патрона, 1/2 дистанции)

хранится в конечности и выдвигается при необходимости, запуская до двух ракет за ход. Ракеты являются самонаводящимися (+2 Точность) и могут следовать за целью через одно изменение направления до 90°, что даёт им возможность поворачивать за угол (3 из 10 шансов потерять цель). Переза- рядка стоит 50 ED/EB за штуку. Урон 4D6 на ракету, дальность действия 200м.

Гранатомёт: Эта пусковая установка представляет собой модифицированный гранатомёт поддержки, расположенный во всплывающем креплении. Одна граната (ты можешь использовать любой стандартный тип) хранится в пусковой установке, второй заряд может быть выпущен только после отстрела первого. Примечание: стан- чдартное место для хранения вмещает 2 гранаты.

Крепление для оружия и коннектор: это тяжёлый жёсткий крепеж устанавливается на нижней стороне кибер-руки, на внешней стороне бедра или на верхней части плеча. Ты можете прикрепить внешние версии стандартного оружия к этому креплению, вставляя их контрольные кабели в разъёмы крепления. Ты не можешь носить броню или одежду на конечности во время использования крепления. Доступное оружие включает в себя:

Гранатомёт
Микро-ракетная пусковая установка
Пистолет с внешним креплением
(Размер зависит от Телосложения)

Двух Зарядный Конденсаторный Лазер: Этот микролазер разработан для создания очень мощного импульса ограниченной длительности (3D6 для каждого секундного выстрела). Радиус действия ужасен (10 метров), а для зарядки требуется один час. Тем не менее, это может быть особенно эффективным оружием для скрытных убийств или бесшумных атак. Точность + 3.

ЛИНЕЙНЫЕ РАМЫ

Линейные рамы - это версия экзоскелетов из 2020-х. Экзоскелет - это в основном металлический каркас с синтетическими мышцами для движения. Ты сидишь в экзоскелете и управляешь, пока он делает свою работу. Ранние экзоскелеты редко использовались для чего-то важного. Неуклюжие и
трудно управляемые, несчастные операторы частенько бросали полутонные грузовые модули сквозь стены и срывали погрузочные двери с петель. Только с современными системами биологической обратной связи 2000-х годов можно было разработать более практичную систему линейных рам.
Линейная рама напоминает костюм из металлческого каркаса тяжелого бронекостюма Рама приделана к твоему телу, а её системы непосредственно связаны с твоими мышцами и костями. Линейные рамы рассчитаны на то, чтобы брать на себя часть нагрузки, оставляя тебе достаточно «работы», чтобы ты мог определять, сколько ты поднимаешь, и поддерживать контроль нагрузки.

Например, если ты приложишь достаточно силы, чтобы поднять 4,5 кг, линейная рама обеспечит не больше мощности, чем требуется для перемещения её собственной массы. Если ты поднимаешь 45 кг, линейная рама определяет разницу, поднимая 20% этой массы, так что ты будешь поднимать только 36 кг. Если ты наберёшь 225 кг, линейная рама возьмёт на себя 80% (180 кг), в результате чего тебе придётся поднимать 45 кг. В верхнем приделе (почти 800 кг, для линейной рамы Ω) рама поднимает 90% веса, а ты поднимаешь всего лишь около 80 кг.

Но ты же пришёл сюда не на урок физики, верно? Ты хочешь знать, какие веса ты сможешь схватить, что бы разбрасывать их вокруг себя.

Линейные рамы бывают трёх уровней силы. При использовании линейной рамы ты будешь использовать её значение Силы вместо своего обычного значения Телосложения для любой задачи подъёма, сгибания, переноски или разрыва. Помни: при всей своей продвинутой конструкции, имплантированные линейные рамы всё ещё довольно тяжелые (50-100 кг) и громоздкие. Ты не можешь плавать в них, и они дают штраф -1 к твоей Характеристике РЕФ. Но если ты хочешь выбросить машину с дороги, они бу- дут в самый раз. Все линейные рамы увеличивают в 50 раз своё значение Силы. (Пример: Σ может поднимать до 600 кг.)

Тип Рамы	Сила	Модификатор урона
Σ (Сигма)	12	+4
β (Бета)	14	+6
Ω (Омега)	16	+8

НАТЕЛЬНЫЕ ПЛАСТИНЫ

К нательным пластинам относятся любые случаи, когда бронированный пластик и металл нанесены поверх кожи и закреплены непосредственно на ней. Броня имеет микроскопические поры, позволяющие коже дышать, и изготовлена путём наложения абляционной пластиковой оболочки с поглощающими энергию микроклеточными сотами.

Нательные пластины не сделают тебя сильнее или быстрее, но они идеально подходят для киборга, который всё время ищет полной защиты, и не заботится о том, что об этом подумают другие. Это высшее выражение философии "металл лучше мяса", "пластинотелые" больше похожи на роботов, чем на людей, и невосприимчивы к большинству физических повреждений, которые пытаются нанести им простые смертные. Нательные пластины также включают в себя специальные крепления для датчиков, а также бронежилетов.

Нательные пластины продаются по частям, каждая из которых покрывает определённую зону. Они могут быть размещены непосредственно на коже или наложены поверх экзоскелета линейной рамы для полного кибер-шика.

Капюшон: это нательная пластина, которая закрывает череп. Он прикреплён мини-болтами к скальпу и напоминает старые шлемы из эпичного фэнтези или плохой научной фантастики или . **SP** = 25.

Лицевая пластина: Стандартная лицевая пластина закрывает всё лицо, с портами для дыхания, еды и зрения. Бронированный пластик сплетён с тонкими мышечными миамарными волокнами и является относительно гибким. Мимика лица допускает ограниченные (и несколько жесткие) изменения выражения. Эта модификация не должна быть отвратительной - многие люди находят серебристые контуры и гладкие поверхности довольно привлекательными, что-то вроде накрашенного "секс робота" конца 20-го века. Однако многим киборгам нравится, когда их лицевые панели вылеплены в причудливые и часто пугающие изображения - монстры из мифологии или ужасающие роботизированные формы.

Тебе решать. **SP** = 25

Покрытие Торса Пластинами: эта группа пластин, покрывающая весь верх и низ торса, заднюю и переднюю части, с растягивающимися соединениями на боках, паху и талии для повышения свободы движения. (**SP** = 25) Понижает твою Характеристику РЕФ на -3.

Фронтальное Оптическое Крепление): это крепление позволяет установить до пяти кибер-оптических элементов в экранированный кластер в верхней части лица. Глаза удаляются, а глазницы используются для крепления принимающего оборудования, необходимого для установки кибер-оптики. Оптические крепления бывают нескольких стилей: есть тонкие щитки визоров (а-ля Робокоп), вращающиеся группы камер (как у старомодной кинокамеры) или один основной оптический прибор с меньшими, расположенными вокруг него. Излишне говорить, что это действительно портит твою Характеристику Привлекательность, автоматически уменьшая её на -1.

Sensory Extension (Сенсорный отросток): это плоские антенны и оптические крепления длиной от 2,5 до 5 см. В наконечнике установлен один кибер-оптический модуль и микрофон, что позволяет тебе подсматривать за угол, не подставляя всё своё тело на линию огня. Сенсорные "Усики" обычно устанавливаются на голове или на верхнем отделе позвоночника.

Закончились деньги?

Где-то в это время ты начинаешь просматривать список кибер-улучшений и думаешь: "У меня нет такого количества Евробаксов, которое мне нужно, чтобы повесить эtb новые технологии". В этот момент ты должен спросить себя: "Настолько ли я в отчаянии? Неужели я настолько нуждаюсь в этом, что готов рисковать смертью и расчленением, чтобы получить паршивую кибер-руку?" Уверен, настолько.

По-настоящему отчаянные времена требуют отчаянных мер. В таком случае ты можешь наняться к кому-то, кто может позволить себе купить для тебя кибернетику. Любой выбранный из нижеперечисленных работодателей оплатит кибернетику на 10,000 Евродолларов, безвозмездно:

Присоединись к (тайным) военным

Быть бойцом в кибер-войнах, с отличием служить вооружённым силам своей страны и с почтением относиться к её секретным элитным механизированным боевым силам (для тебя это кибер-пехота). Смотри на боль, пытки и смерть вблизи, так как ты будешь участвовать в любой из ста скрытых "полицейских акций" по всему миру, защищая "национальные интересы". Конечно, "Кибер-пехоты" не существует. Конечно, твоя страна не отправляет группы тяжело вооружённых тайных агентов в другие страны, чтобы убивать и разжигать восстания. Конечно, они не позволят тебе уйти, когда захочешь.

Стань частью организованной преступности

На улице говорят, что Мафия жива и ищет работяг. Поклянись в верности одной из самых известных Семей организованной преступности, и ты никогда не будешь нуждаться в кибер-технике. Единственная проблема в том, что ты должен делать для них "работу". Собирание долгов. Заказные убийства. Казни. Войны банд. Мафия в 2020 году имеет давние и почитаемые традиции, которые восходят к началу двадцатого века. Никто никогда не покидает семью.

Никогда.

"Против второй заброски я не особо возражал. Мы хорошо проводили время против "Песчаных", и за новую кибер-руку я расплатился в первых двух перестрелках. Затем разведывательный AV упал в какую-то дыру в никарагуанских джунглях, и когда я снова проснулся, я был без ног ниже бедра. Мне дали выбор - инвалидность в инвалидном кресле или две ноги и ещё одна заброска. Ты можешь видеть, что я выбрал..."

- Риппердженк

"Мы владеем тобой, Беннер. Телом и душой. Нам всё равно, сколько в тебе металла или сколько друзей ты можете позвать. Когда мы ищем тебя, тебе лучше прибежать, и лучше тебе молиться, чтобы в первую очередь, нам не приходилось искать тебя. Потому что ты собственность компании, и мы можем делать с тобой всё, что захотим..."

- Беседа в конференц-зале, 2020 г. н.э.

Продайся Корпорации

Присоединись к корпорации и посмотри на мир. В то время, когда ты работаешь на них, они оплатят твой счёт на десять тысяч долларов за новые технологий. Но помни, что у всех коммерческих сделок есть цена. В этом случае тебе придется работать в корпорации. Работа, которую ты выполняешь - это все забавные, самоубийственные, похищения руководителей, секретные операции и шпионские миссии, на которые они не хотят тратить своих лучших людей. Если тебе действительно повезёт, ты даже получишь пехотинцев в Корпоративной войне - ты знаешь, тех, что делают Вьетнам и Афганистан похожими на пикники, где вы защищаете интересы Корпорации в какой-нибудь затопленной дыре, населённой туземцами, которых ты подавляешь.

Большой бизнес - это весело.

На Крючке

Как и большинство "бесплатных" предложений, эти возможности трудоустройства осложнены в креативном и опасно ключе. Каждый требует, чтобы ты работал неопределённое количество времени (навсегда) с людьми, которые тебе могут не понравиться. Тебе придется делать то, что тебе говорят, независимо от того, насколько это грязно, опасно или самоубийственно. Как и большинство влиятельных людей в будущем Киберпанка, они не хотят, чтобы им перчили, и у них есть множество ужасных способов обеспечить твоё "сотрудничество":

(**Заложники:** чтобы обеспечить твоё хорошее поведение, контролирующее агентство удерживает кого-то, о ком ты заботишься, в заложниках. Ты свернул не туда, они умерли, или хуже.

Шантаж: Когда-то в прошлом ты делал то, что не можешь позволить себе раскрыть. Это может быть ничтожно мало, как обман налоговой (с 20-летним стажем), или убийство. Это может быть даже вымыслом, созданным твоим новым работодателем, чтобы убедиться, что ты придерживаешься правил. Ты готов рискнуть?

Саботаж Чипсета: Чтобы убедиться, в том что ты придерживаешься верного пути, контролирующее агентство скрыло смертельный глитч в твоём кибернетическом программном обеспечении. То, что заставит твоё сердце остановиться по команде. Программы, которые разорвут твою голову, если ты откажешься выполнять приказы.

Слежка: у твоих работодателей есть имплантируемые датчики или другие устройства мониторинга, чтобы обеспечить твою лояльность.

Ты не можешь ничего сказать или сделать без их ведома. Ты не можешь никуда уйти, пока они тебя не отпустят. Хуже всего то, что ты не знаешь, где в твоём теле спрятаны эти устройства.

Команда на Убийство:
действительно злодейский диверсионный чип - при произнесении ключевого слова ты убьешь кого угодно, того, кого тебе приказано убить - без самоконтроля, сожаления или пощады. Твоя мать. Твой возлюбленый. Твоя кошка. Кто угодно.

Защита Корпоративных Лиц: ещё один неприятный саботажный чип. Ты не можешь по своей воле причинить вред любому члену контролирующего агентства - это причинит тебе мучительную боль. Продолжение причинит ещё больше муки, что приведет к полной остановке сердца и смерти в мучительных криках.

Дистанционный детонатор:
один из любимых корпоративных приёмов, маленький пакет инертного взрывчатого вещества, спрятанный где-то в твоё теле, активируемый дистанционным радиосигналом. Ты не знаешь, где он находится, сканеры не могут его обнаружит, даже если ты всё же попытаешься его обнаружить, скорее всего, ты активируешь его (60%). Хочешь поставить на кон свою жизнь, приятель?

Звучит смешно? Помни, что, если ты присоединишься к одной из этих групп, любая (или несколько) из этих маленьких вкусностей будет иметь прямое отношение к тому, чтобы сделать тебя марионеткой твоих работодателей. То, что ты вынужден делать, и то, как они будут удерживать тебя, зависит от Рефери. Ему даже не нужно сообщать тебе. У тебя нет выбора. Ты только что продал свою душу.

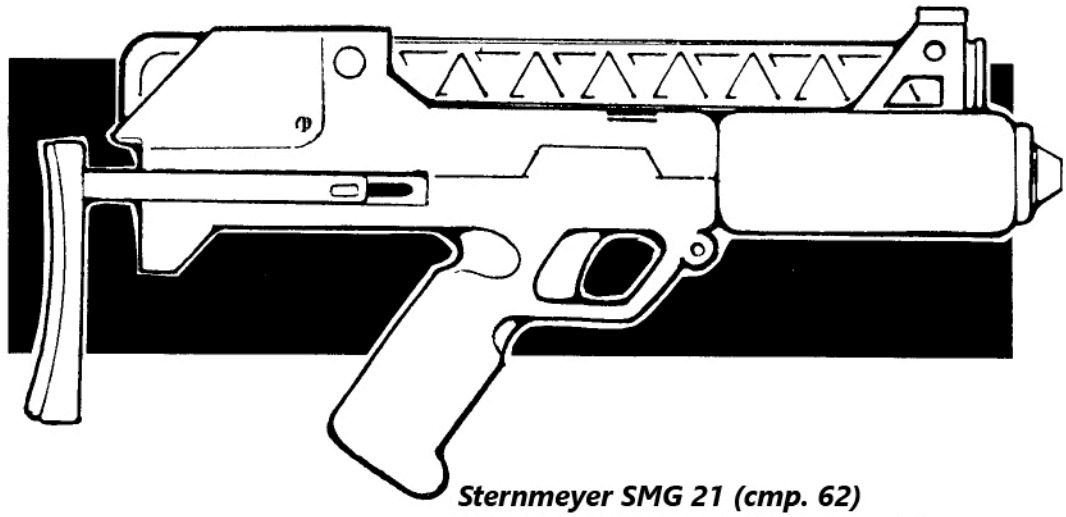
Добро пожаловать в 2020, умник.

*"It's a clean cold feeling,
just me and the chill,
The victim, the heat,
and the Edge-induced thrill.
The afterglow of life,
The prey paying the bill.
Loving the Street,
Making the kill.
Solo."*

*- Тоби Хаммер
"Solo"
Big Russian Music, 2019*

"Нахер это. Эти парни убивают людей что бы жить. Единственное место, где перестрелка выглядит романтично - это новелла про Джеймса Бонда."
- Морган Блэкхэнд

Сэвидж бросился к стене, когда в неё врезались первые пули. Кирпичи разлетелись вокруг него как дешёвое стекло, когда он прислонил "Scorpion 16" к стене и спустил...



Sternmeyer SMG 21 (стр. 62)
ПП•-1•Д•О•11мм•30•15•ОН•50м

РАЗДЕЛ 7 ПЕРЕСТРЕЛКА В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ

Перестрелка в Пятницу Вечером (ПвПВ), это боевая система для использования современного, футуристического и архаичного огнестрельного оружия в Киберпанк приключениях. Она разработана, чтобы охватить все основные элементы боевого оружия в удобном для судейства формате, что позволяет реалистично вести перестрелку, не прибегая к большому количеству таблиц и диаграмм. (**ПвПВ**) Перестрелка в пятницу вечером также охватывает оружие ближнего боя, рукопашный бой и боевые искусства, и всё это в простой системе, которая позволяет тебе использовать стратегию для превосходства над огневой мощью.

Есть много сомнительных идей и теории о современных вооружённых столкновениях - большинство из которых из Голливудской школы оружейного боя на крупнокалиберных шестиствольных с бесконечными патронами. Эти заблуждения вползли на маленьких кривых ногах в дизайн многих ролевых игр, что приводит к персонажам, которые способны неоднократно впитать урон от пули из пистолета большого калибра, пока у них не закончатся "очки здоровья", и которые могут стрелять из Ingram MAC-10 одной рукой и попадать каждой пулей.

Другими словами, хорошее, чистое веселье.

Перестрелка в пятницу вечером, это "не хорошее", чистое веселье. Большая часть данных здесь была собрана из отчётов баллистиков, полицейских данных, статистики ФБР и других источников "не чистого" веселья. Эти источники, как правило, указывают на несколько основных истин о перестрелке.

80% перестрелок в основном происходят между неподготовленными любителями на

дистанции 6,5 метров. 40% этих яростных перестрелок происходят в пределах 2,5 метра или ещё меньше! Большинство (60%) происходят в слабо освещённых и трудных условиях - тёмных, дождливых переулках, где оба участника сбивая дыхание и запыхавшись, останавливаются на мгновение, чтобы совершить плохо нацеленный выстрел в убегающую тень, а затем ныряют назад в укрытие. Попадания на удивление редки. Когда они происходят (предполагая, что речь идёт о крупнокалиберном оружии), жертва, как правило, падает при первом выстреле, от сочетания одновременного - шока и ужаса. Крепкое попадание из 44 Магнума, как правило, разбрызгает реального человека по всему Нью-Джерси.

"У меня было около двух секунд - я развернул AR-15 и положил две пули в грудь первого парня. Тогда другой ублюдок занял удобную позицию и подло повалил меня... Знавал я и лучшие дни..."

- Номад Сантьяго 2017

С другой стороны, это же киберпанк, верно? Так зачем мы тебе всё это рассказываем, если не хотим, чтобы ты пошёл туда с оружием наперевес? Если пистолет большого калибра действительно заслуживает уважения, кто захочет терять персонажа за персонажем, пока они не наберутся опыта?

Вот где мы будем взаимодействовать, бандиты. Мы сделали это издание **ПвПВ** проще, быстрее и более точным, так что ты можешь сосредоточиться на том, как сражаться, как выигрывать каждую схватку (в конечном итоге, ты потерпишь только одно поражение). Мы собираемся дать тебе все советы, которые мы узнали за сотни наших собственных схваток, а также хорошие советы от полицейских, боевых пехотинцев, спецназовцев и других ветеранов, которые вставали на линию огня по-настоящему.

Это правда - перестрелка опасна. Но ты можешь справиться с этим. Вот почему ты киберпанк.

ОСНОВЫ

Раунды и очередность ходов

Бой в **ПвПВ** делится на раунды, каждый из которых представляет 3 секунды. Каждый раунд, каждый игрок может что-то сделать. Очерёдность в раунде основывается на броске инициативы - 1D10 + РЕФ, тот у кого наивысшее значения броска движется первым, с наименьшим значением броска ходит, последним. Ускорители рефлексов добавляются к этому броску, когда это применимо.

ИНИЦИАТИВА = 1D10 + РЕФ ВЫБРОСИВШИЙ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ - ПЕРВЫЙ.

*Пример: все игроки **A**, **B** и **C** имеют РЕФ 10. **A** выбрасывает 5, **B** выбрасывает 8, а **C** выбрасывает 2. Порядок ходов будет таков: **B**, затем **A**, затем **C**.*

Ожидая своей очереди

Ты можешь решить действовать позже в раунде, вступая в любой момент действия. Если ты решишь подождать, пока не совершится ход другого игрока, ты сможешь действовать после того, как он завершит свой ход в раунде.

*Пример: Порядок хода: Игрок **A**, затем **B**, затем **C**. Игрок **A** решает подождать, пока игрок **C** не уйдёт из укрытия, а затем выстрелить. С учётом ожидания, новый порядок хода будет: **B**, **C**, затем **A**.*

Командная инициатива

Возможно, вы захотите ускорить свою игру, назначив одного члена группы лидером команды, и он будет совершать броски инициативы для всей группы. Его бросок добавляется к значению Характеристики РЕА каждого персонажа в группе, чтобы определить, когда будет действовать каждый из участников группы.

Быстрая пальба или выстрел на вскидку

Объявляя быструю пальбу (или выстрел на вскидку) в начале раунда, ты автоматически добавляешь +3 к броску своей инициативы, получая штраф -3 к броску на попадание (ты бросаешься в бой вместо тщательной подготовки). Ты также не имеешь права использовать оптические и обычные прицелы или другие преимущества прицеливания. Версия этой техники для Боевых искусств или Ближнего боя называется Иай-дзюцу или молниеносный удар.

БЫСТРАЯ ПАЛЬБА = +3 К ИНИЦИАТИВЕ, -3 К ПОПАДАНИЮ

ТАК ЧЕМ ХОРОШИ УСКОРИТЕЛИ РЕФЛЕКСОВ?

Многим. Те, кто ходит первым, убивает первым (или, по крайней мере, имеет возможность действовать первым). Большинство перестрелок начинаются и заканчиваются всего за пару минут. Это одна из причин, почему ты можешь подумать дважды, прежде чем просто достать пистолет.

Другая причина поставить ускорители, состоит в том, что они делают так, что в тебя становится труднее попасть - ты двигаешься так быстро, что на тебе трудно оставить дырки от пуль.

ПОЧЕМУ ПОЯВЛЕНИЯ СОЛО ЯВЛЯЮТСЯ ОСОБЕННО ПЛОХИМИ НОВОСТЯМИ?

Преимущество Соло - Чувство Боя. За каждый уровень Чувство боя ты добавляешь +1 к броскам Инициативы. Между Соло это преимущество выравнивается, но когда Соло встречаются с другими типами персонажей, берегитесь.

Помни: Соло - это эквивалент наёмных убийц, и убийство - это то, что они делают лучше всего.

ВАРИАНТЫ ОСВЕДОМЛЁННОСТИ

Один из способов сделать броски Осведомлённости настоящим сюрпризом - сделать так, чтобы твои игроки совершили 10 бросков Осведомлённости до начала игры. Запиши их по порядку для каждого игрока. Когда требуется совершить бросок на Осведомлённость, вернись к списку и по порядку проверь, достаточно ли высок показатель броска для успеха. Одна и та же таблица может использоваться снова и снова, соверши бросок 1D10 в начале новой схватки, затем посмотри в таблицу, начиная с выпавшего значения (т.е.: У тебя выпадает 5. Ты начнёшь новый бросок Осведомлённости с 5 проверки, двигаясь через остальную часть списка по порядку 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5.

A	B	C	D	E	F
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Пример: Рипперджек сталкивается со своим давним врагом, Харганом. Он знает, что у Харгана (REF) Рефлексы выше, чем у него, поэтому он решает совершить нападение, молниеносную атаку, прежде чем гигант сможет начать движение. Бонус стрельбы на вскидку даёт ему необходимое для него преимущество +3. Моно-катана Риппердже расчерчивает дуги в жгучем иай-дзюцу прежде, чем Харган сможет поднять свой собственный меч. К сожалению, штраф -3 очка за атаку на вскидку работает против Риппердже, и его атака проходит мимо противника на милю.

Действия

В ходе твоей части раунда ты можешь выполнить одно действие без штрафа. К ним относятся:

ДЕЙСТВИЯ

- ***Перемещение на твоё полное Передвижение (в 3 раза больше твоего Допуска Передвижения) за раунд.***
- ***Атака с максимальной скорострельностью твоего оружия (ROF) или совершение атаки ближнего боя.***
- ***Уклонение (сделай так чтобы по тебе было тяжелее попасть. Только против атак Ближнего боя).***
- ***Парирование (отрази урон на что-то другое).***
- ***Выход из захвата или ловушки.***
- ***Прицеливание (получение +1 к броску на Попадание за каждый последовательный ход прицеливания, до 3 раундов).***
- ***Перезарядка оружия.***
- ***Установить "на" или снять "с" автомобиля.***
- ***Ремонт или оказание первой медицинской помощи.***
- ***Выполнение не боевого задания.***

Больше, чем одно действие

Ты можешь выполнить более одного действия со штрафом -3 за каждое последующее действие.

Атака двумя оружиями

Атака двумя оружиями может быть совершена со штрафом -3 к броску на Попадание, для обоих используемых оружий.

Засады и удары в спину

Иногда лучший способ справиться с очень сильным противником - это напасть на него сзади, короче говоря, устроить засаду. Находящиеся в засаде получают преимущество +5 к броскам на Попадание. Ты можешь устроить засаду или нанести удар в спину, объявив о своём намерении спрятаться или залечь в засаду на цель. Ты можешь решить устроить засаду в любое время:

A) Оппонент не знает о твоём местоположении и твоём намерении атаковать. Этого можно достигнуть путём заблаговременной подгото- вки укрытия или при использования Ближнего боя, затаиться в ожидании своей атаки. Жертва засады должна совершить бросок Осведомлённости с большим значением, чем сумма твоего навыка Скрытность + Интеллект + 1D10, или твоя засада окажется успешной.

B) Внимание противника сосредоточено на другой ситуации, такой как другая атака или задача, требующая большой концентрации. Этого можно достичь путём отвлечения внимания твоего противника или подкравшись к нему, когда он находится в бою с другим соперником.

ЗАСАДА = +5 К АТТАКЕ НА 1 РАУНД

Засада не означает, что ты действуешь первым, просто это значит, что у тебя есть преимущество в атаке. Инициатива в раунде определяется как обычно, и тот, кто в засаде может захлопнуть ловушку на своей части раунда или подождать, чтобы увидеть, что происходит, прежде чем совершить атаку. Пока атака не будет совершена, его противник не может атаковать его, потому что он не знает, что находится в опасности. Засада может быть использована только для одной атаки, должна быть устроена ещё одна засада, прежде чем бонус может быть использован снова.

Пример: Риппердже решает устроить засаду в тёмном переулке центра города. Он бросает свой навык Скрытность + ИНТ + 1D10 с общим значением 18. Вместе идут Скарр и Харган, его смертельные враги.

В начале боевого хода инициатива распределена так: Скарр, Риппердже и Харган. Когда они заходят в ловушку, и Скарр, и Харган делают броски Осведомлённости. Бросок Скарра = 12, Харгана = 20.

"Это ловушка!" - кричит Харган, но слишком поздно. Скарр не знал, что будет дальше, и не мог объявить нападение или защиту. Риппердже подстреливает его из своего "H & K Hellfire", используя бонус +5 от засады. Он не получит бонус на Харгана, потому что белокурый великан прошёл проверку

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ ОРУЖИЯ

Пистолеты	50м
Пистолеты-пулемёты	150м
Дробовики	50м
Винтовки	400м
Метательное	10м x *ТЕЛО*
	-10м за каждый кг > 1кг

ЧИСЛА ПОПАДАНИЙ

В упор - Ближе чем 1м	10
Близко - ¼ дистанции	15
Средне - ½ дистанции	20
Далеко - полная дистанция	25
Экстремально - 2x дистанции	30

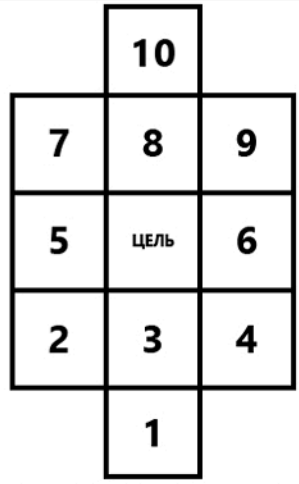
МОДИФИКАТОРЫ

Цель не подвижна	+2
Цель уклоняется (Только для Ближнего боя)	-1
Движущаяся цель с *РЕФ*	
> 10	-3
> 12	-4
> 14	-5
Быстрая пальба/Выстрел на вскидку	-3
Засада	+5
Прицельный выстрел по области тела	-4
Рикошет или стрельба не на прямую	-5
Ослеплен светом или пылью	-3
Силуэт Цели	+2
Поворачиваясь к цели лицом	-2
Использование двух оружий	-3 для обоих
Стрельба на бегу	-3
Стрельба с прикладом у бедра	-2
Вооружение на стационарном креплении	+2
Размещенные в транспорте без крепления	-4
Большая цель	+4
Маленькая цель	-4
Крошечная цель	-6
Прицеливание	+1 за за ход, до 3х ход
Лазерный прицел	+1
Телескопический прицел	+2 на экстремальной дист; +1 на средней дист.
Прицельный видоискатель	+1
Умное оружие	+2
Умные очки	+2
Очередь из трёх патронов (Только близкая и средняя дистанция)	+3
Полностью автоматический огонь, близкая дистанция	+1 за каждые 10 выстрелов
Полностью автоматический огонь, все остальные дистанции	-1 за каждые 10 выстрелов

ТАБЛИЦА ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Тип	Зона
Гранаты	5м
Молотовы	2м за литр
Огнемёт	2м
Кибер-конечность с огнемётом	1м
Мина	2м
Клеймор	5м линия от центра взрыва
С-6	5м за кг
РПГ	4м
Ракета	6М
Дробовик (Близ. дист.)	1м
Дробовик (Сред. дист.)	2м
Дробовик (Далёк., Экстр. дист.)	3м
Микро-ракета)	2м за штуку

ГРАНАТНАЯ ТАБЛИЦА



ЕСЛИ ГРАНАТА НЕ ПОПАЛА В ЦЕЛЬ, БРОСЬ 1D10 ПО ТАБЛИЦЕ, ЗАТЕМ БРОСЬ 1D10 ЕЩЕ РАЗ, ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ РАССТОЯНИЕ ОТ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ЦЕЛИ В МЕТРАХ.

НАРКОТИКИ И ЯДЫ

Тип	*Эффект*	*Урон*
Галлюциноген	Замешательство	-4 ИНТ
Тошнотворное	Болезнь	-4 РЕФ
Слезоточивый газ	Раздражение	- 2 РЕФ
Транквилизатор	Сон*	Не наносит
Био-токсин I)	Смерть	4D6
Биое-токсин II	Смерть	8D6
Нервно-паралитический газ	Смерть	8D10

*половина эффекта - сонливость, -2 ко всем (СТАТам) Характеристикам

ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

1 Кибер-оптику замыкает на 1D6 раундов.

2 Нейронный импульс! Если у персонажа есть интерфейсные разъёмы, усилители рефлексов, или другое оснащение, РЕФ уменьшаются на 1D6/2 ходов,пока не восстановится

3 Киберзвук замыкает на 1D6 раундов.

4 Отказ кибер-конечности: полная потеря контроля над конечностью на 1D10 раундов. 1d6, чтобы узнать какую:
1-2 ... Правая рука
3 ... Левая нога
4 ... Правая нога
4-6 ... Левая рука

5 Тотальная нейронная деспозия! Персонаж охвачен конвульсиями, эпилепсия на 1D6/3 Раунда.

6 Нет эффекта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН

Сила	*Добавляемый урон*
Очень слабый	-2
Слабый	-1
Средний	0
Сильный	+1
Очень сильный	+2
Телосложение 11-12	+4
Телосложение 13-14	+6
Телосложение 15+	+8

SP ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ УКРЫТИЙ

Гипсокартонная стена	5
Каменная стена	30
Дерево, телефонный столб	30
Кирпичная стена	25
Шлакоблочная стена	10
Деревянная дверь	5
Тяжёлая деревянная дверь	15
Стальная дверь	20
Бетонный столб	35
Дата Терм™	25
Кузов, двери автомобиля	10
Кузов бронированного автом.	40
Корпус AV-4	40
Блок цилиндров	35
Почтовый ящик	25
Гидрант	35
Бордюр	25

SP БРОНИ

Тип брони	SP	ЗУ
Одежда, кожа √	0	-
Тяжёлая кожа	4	-
Кевларовая футболка, жилет √	10	-
Стальной шлем	14	-
Лёгкая броне-куртка √	14	-
Средняя броне-куртка √	18	+1
Бронированные жилеты	20	+1
Бронированные брюки	20	+1
Нейлоновый шлем	20	-
Тяжёлая броне-куртка √	20	+2
Бронежилет борт-стрелка	25	+3
МеталГир™	25	+2

ББ - правило БронеБойности: расценивает **SP** всей брони как половину значения; √ = холодное оружие игнорирует половину **SP**. **ЗУ** - Значение Утяжеления нужно сумировать сов сех веще и вычесть из основного СТАТа РЕФлексов.

УРОН КИБЕРОРУЖИЯ

Вооружение	*Урон*
Царапки	1D6 / 2
Клыки (Вампиры)	1D6 / 3
Потрошители	1D6 + 3 (^ББ)
Когти Росомахи	3D6 (^ББ)
Большие костяшки	1D6+2
Slice N' Dice (Мономолекулярная нить)	2D6 (МОНО)
Кибер-змея	1D6
Кисть-молот	1D10
Кисть-триммер	2D6 + 2
Кисть с шипом	1D6 +3 (ББ)
Когтистая ступня	1D6
Пяточный шип	2D6 (ББ)
Огнемёт	2D6 (1D6)
Микро-ракетная установка	4D6 за 1
Конденсаторный лазер	3D6
Удар кибер-рукой	1, 2*, 3D6**
Удар кибер-ногой, Сдавливание	2, 4*, 6D6**

* **Уплотнённые Миомарные Волокна.**
** **Гидравлические Цилиндры.**
*** **Последующий урон в течении 3 ходов.**
^ ББ Ножей.

ВИДЫ БОЕВЫХ ИСКУССТВ И СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ БОНУСЫ

Стиль и Уровень сложности	*Выпад*	*Пинок*	*Блок*	*Уворот*	*Бросок*	*Держать в Захвате*	*Выйти из Захвата*	*Душить*	*Подсечка*	*Захват*
Карате (2)	+2	+2	+2	—	—	—	—	—	—	—
Дзюдо (1)	—	—	—	+1	+3	+2	—	—	+2	+2
Бокс (1)	+3	—	+3	+1	—	—	—	—	—	—
Тайский бокс (4)	+3	+3	+2	—	—	—	—	—	—	+1
Чой Ли Фут (3)	+2	+2	+2	+1	+1	—	—	—	+2	—
Айкидо (3)	—	—	+4	+3	+3	+3	+1	+1	+3	+2
Звериное Кунг-Фу (3)	+2	+2	+2	—	—	—	—	—	+1	—
Тхэквондо (4)	+3	+3	+2	+1	—	—	—	—	+2	—
Сават (2)	—	+4	+1	+1	—	—	—	—	—	—
Борьба (1)	—	—	—	—	+3	+4	+2	+2	+2	+4
Капоэйра (3)	+1	+2	+2	+2	—	—	—	—	+3	—

Осведомлённости и заметил его. Его второй выстрел не попадает, и Харган бросается за разбитую машину, и поднимает свою 20-миллиметровую пушку. Риппердже исчезает в переулке, чтобы устроить еще одну ловушку.

Линия прицеливания и прямой контакт

Всякий раз, когда ты в прямом контакте с твоей целью, и между вами прямая траектория ты можешь атаковать. Ты можешь ясно видеть всё, что впереди твоих плеч. Иллюстрации прямого контакта и прямой траектории приведены на стр. 107.

УРОН

Повреждения в бою определяются броском групп d6 кубиков. Например, если правило гласит: "Соверши бросок 2D6", ты бросаешь два кубика, суммируешь результаты и применяешь итоговое значение к цели, на которую нападал. Если бы правило гласило "Соверши бросок 2D6 + 1", ты должен совершить бросок, как указано выше, а затем добавить к результату 1.

Как же много всего для причинения боли. Давай шаг за шагом рассмотрим, как её причинять.

Место попадания

Первый шаг в причинении урона, это выяснить куда направить его. Большинство боевых атак едва ли наведены на цель. Ты ищешь возможность для выстрела, твой оппонент совершает ошибку, и ты делаешь это. Это означает, что, если ты не пытаешься нацелить свой выстрел в определённое место (и получить за это штраф -4), тебе придется определять куда ты попал случайным образом.

Для этого предназначен раздел "Место" в твоём Бланке Персонажа. В нём перечислены все областитела с присвоенным им значением от 1 до 10. Когда в твоего персонажа попали, соверши бросок 1D10 и сравни выпавшее число с число в таблице, чтобы определить, куда тебе попали.

"Когда у тебя SP 20. Ты ходишь сквозь пули, как сквозь голограмму, чумба..."
- Какой-то Фиксер из 2015

Используй некоторую долю здравого смысла с этим правилом, например, если персонаж стоит за низкой стеной, результат броска 7-8 довольно глупый. Проигнорируй его и соверши переброс.

Броня

Броня - это то, что предохраняет цели от получения урона, который ты только что нанёс. Раздел SP брони" находится непосредственно под разделом "Где" на бланке. Запиши значение **SP** брони в соответствующих ячейках, для каждой области тела.

SP это способность брони останавливать урон (**Stopping Power = Останавливающая Способность**). У каждого типа брони есть свой уровень **SP**. Когда броня поражена снарядом, значение **SP** вычитается из общего количества нанесённого урона этим попаданием.

Оставшийся урон наносится на целевую область. Если нанесенный урон меньше **SP** брони, урон не наносится.

Пример: Риппердж носит Кевларовую броне-куртку с SP равной 18. Пуля 5.56 попадает ему в грудь, нанося 14 очков урона. SP брони больше урона и броня отражает атаку. Следующий выстрел наносит 22 очка урона. Броня уменьшает его на 18 очков. Только 4 очка проходят, чтобы нанести вред Риппердже.

Жёсткая и Мягкая броня

Нательная броня делитсяв зависимости от того, что является основой её защиты, на Жёсткую - металлы / керамика / композиты, или Мягкую, более гибкие баллистические ткани. Это сделано для наложения слоёв и для некоторых повреждающих эффектов оружия. Таблица внизу имеет самую тяжелую броню сверху, самую лёгкую внизу.

ТАБЛИЦА ЖЁСТКОЙ / МЯГКОЙ БРОНИ

ЖЁСТКАЯ БРОНЯ	МЯГКАЯ БРОНЯ
МеталГир	Тяжёлая броне-куртка
Полицейская броня	Средняя броне-куртка
Бронежилет бортстрелка	Полицейская патрульная броня
Стальной шлем	Куртка M-78 RPA
Бронированный жилет / брюки	Лёгкая броне-куртка
Баллистический нейлоновый шлем	Кевла. футболка / жилет
Тяжёлый жилет M-78 RPA	Футболка M-78 RPA
Броня Корпоративной Охраны	Тяжёлая кожа
C-Ballistic Light Mesh™	Бронеподкладка

RPA = персональная броня солдат Милитеха, аннулирует бронебойный эффект, *Книга Корпораций 2* С-Балистическая Сетка, ПлотноКожая Подкладка = "Interface" том 1, #1-2

Многослойная броня:
"Отличная идея", подумаешь ты, влезая в пуленепробиваемую футболку, пуленепробиваемый жилет и кевларовую броне-куртку. Теоретически, человек имеет возможность накладывать на себя слои брони до тех пор, пока не станет неуязвимым.

Неверно. Прежде всего, давай посмотрим на реальность. Если бы среднестатистический коп мог надеть на себя множество слоёв брони, прежде чем отреагировать на звонок о домашнем насилии, то можно поспорить, что он бы это сделал. Но он этого не делает, потому что это просто непрактично. Вот почему.

Когда ты одеваешь бронежилет, ты не неуязвим, ты просто теряешь подвижность. Хотя современная броня не так тяжела, как старомодные бронеплиты модная броневая плита, она очень обременительна с точки зрения движения. Стропы, пряжки, подкладка и жёсткий пластик в сумме ограничивают движение рук, натирают туловище и отягощают ноги. Пухлые ручки ТестоБоя Пиллсбери не очень хорошо преспособлены держать оружие, а переэкипированные ноги не подходят для акробатики, лазания и бега.

По этой причине каждый тип брони в **ПвПВ** имеет Значение Утяжеления (**ЗУ**). Когда ты носишь нательную броню, сложи общее количество **ЗУ** (перечислено в таблице **БРОНЯ ДЛЯ ТЕЛА**) и вычти это значение из Характеристики РЕФ своего персонажа. Даже если тебя кибер-модернизируют, большое количество брони дорого тебе обойдется.

Новые правила брони:

Эти новые правила (ранее опубликованные в CP 2020 *Errata sheets*) были добавлены для уточнения вопросов, касающихся брони и решения повторяющейся проблемы.

Новое правило 1. Максимум Брони
Теперь, в дополнение к ЗУ, одновременно можно носить максимум 3 слоя брони; не более чем один из этих слоёв может являться Жёсткой бронёй (см. **ТАБЛИЦА ЖЁСТКОЙ / МЯГКОЙ БРОНИ**). 2-й слой имеет дополнительный штраф **ЗУ -1**; 3-й слой, дополнительный штраф **ЗУ -2**. Варианты киберимплантовя Подкожная броня и Нательные пластины считаются слоями брони; Прошивка кожи считается слоем, но не получает штрафа.

Новое правило 2. Пропорции Брони
При наложении слоёв брони, или ношении брони за препятствием или укрытием, вычти меньший **SP** из большего.
Найди разницу в таблице далееи подсчитай в своей ячейке. Это будет "бонусное число", которое ты добавляешь к большему **SP** что-бы определить общую защиту, что дают комбинации броня/броня или броня/укрытие.
Если у тебя есть три слоя защиты, или более, вычисляй в парах изнутри наружу.

*(Пример: для брони **A**, **B**, **C** ты сравниваешь **A** и **B**; определяешь "бонусное число", а затем сравниваешь новое значение* **SP** *(Большее из A или B + "бонусное число") с бронёй* **C**).

БРОНЯ

Давай проясним пару вещей о броне прямо сейчас. Когда мы говорим о **SP** брони, мы не говорим о том, является ли пуля (нож, дубина, меч и т.д.) фактически прошедшей сквозь броню. То, что мы действительно измеряем, это абстрактная идея о том, проник ли какой-либо ущерб. Это может быть не настоящая пуля или лезвие, а вероятнее ушибленное ребро от большой пули или даже незначительное сотрясение мозга от бейсбольной биты.

Короче говоря, если броня остановила атаку, это означает, что на самом деле персонажу не причинён вред, независимо от того, куда попала пуля. Конечно, даже если жилет физически останавливает пулю .357 магнум, выпущенную в упор, ты получишьнесколько больших синяков.

Концепция бронебойности, также работает здесь - вероятность того, что нож прорежет слои кевлара, выше, чем у тупой пули, и это означает, что большая часть ножа действительно проникнет к твоим рёбрам. Атаки бронебойными снарядами смертоносны, потому что они могут игнорировать самое большое преимущество современной брони - способность распределять кинетический удар по обширной области, замедляя пулю и препятствуя её фактическому попаданию в тело.

Даже стрелы и энергетические лучи могут быть остановлены современной бронёй. Изготовленная из композитных материалов и керамических вставок броня имеет тенденцию к абляции при энергетических атаках, и поглощению кинетической энергии.

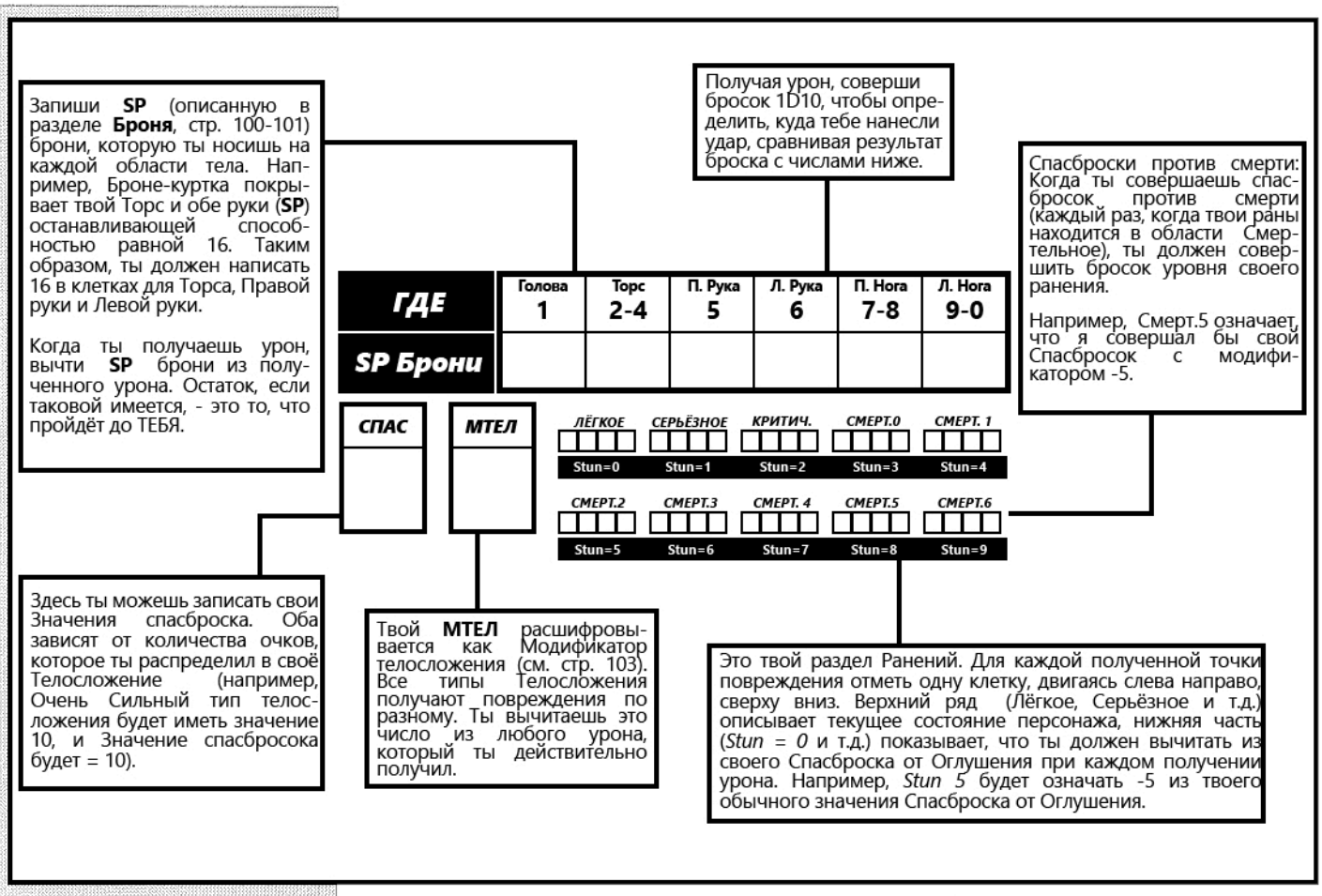


ТАБЛИЦА ПРОПОРЦИЙ БРОНИ

Разница в (SP)	Бонусное число
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	+0

Бронебойные боеприпасы

Есть ещё одна причина, по которой броня - это не панацея от летящего свинца, и она называется Бронебойные Боеприпасы. Это пули, разработанные для доставки всего импульса в одну точку вместо того, чтобы сплющиваться в гриб как обычная пуля. Они не наносят такого большого урона, как стандартный свинцовые пули или экспансивные боеприпасы (½ обычного урона), но они прорезают броню как горячий нож прорезает сыр. В результате, всякий раз при столкновении с Бронебойными, броня будет иметь половину от общего значения **SP**.

*Например, скажем, что Бронебойная пуля 5.56 наносит 30 пунктов урона. Она поражает броню с **SP** 10, что уменьшает её на 5 (10/2 = 5). Оставшиеся 25 очков урона дополнительно уменьшены до 12 (25/2 = 12,5, округлено до12), исходя из меньшей способности бронебойных боеприпасов наносить урон.*

То же самое верно и для ножей, мечей и другого клинкового оружия. Обрати внимание, что броня, отмеченная галочкой (√) в таблицах брони, имеет половину эффективности **SP** против клинкового оружия.

Разумное решение в боевой ситуации - полагаться на самую лёгкую броню, которая, как ты считаешь, позволит тебе избежать проблем, если только ты не планируешь занять неподвижную позицию или противостоять очень тяжёлой огневой мощи.

Поэтапное Пробитие:
Броня не может поглощать урон бесконечно. Одним из вариантов является использование концепции Поэтапного пробития. Каждый раз, когда броня поражается пробивающей атакой (то есть атакой, которая фактически превышает **SP** брони), ее останавливающая способность уменьшается на **1** пункт. Когда **SP** достигает **0**, броня больше не останавливает урон.

Использование Укрытий

Тебе не нужно таскать с собой броне-куртку, часто лучшая броня - это то, что ты можешь найти вокруг себя. Укрытия позволяют тебе перемещаться с места на место, позволяя чему-то ещё принимать огонь на себя.

ОСТАНАВЛИВАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ РАСПРОСТРАНЁННЫХ УКРЫТИЙ

Гипсокартонная стена	**5**
Каменная стена	**30**
Дерево, телефонный столб	**30**
Кирпичная стена	**25**
Шлакоблочная стена	**10**
Деревянная дверь	**5**
Тяжёлая деревянная дверь	**15**
Стальная дверь	**20**
Бетонный столб	**35**
Data Term™	**25**
Кузов, двери автомобиля	**10**
Кузов бронемобиля	**40**
Корпус AV-4	**40**
Блок цилиндров	**35**
Почтовый ящик	**25**
Гидрант	**35**
Бордюр	**25**

Модификатор Телосложения

Следующим шагом после брони является применение к урону **М**одификатора **ТЕЛ**осложения твоего персонажа. Это специальный бонус, который уменьшает эффекты урона, отражая выносливость и общую прочность персонажа. Каждый раз, когда твой персонаж получает урон, вычти твой **М**одификатора **ТЕЛ**осложения из общего количества урона, прежде чем применять его к своему персонажу.

ТАБЛИЦА МОДИФИАТОРОВ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Очень слабый	**-0**
Слабый	**-1**
Средний	**-2**
Сильный	**-3**
Очень сильный	**-4**
Сверхчеловек*	**-5**

* Возможно только с кибернетикой

Например, скажем, ты получил 10 пунктов урона. Если бы ты был Очень Слабым типом, ты бы получил полные 10 пунктов. Но с Очень Сильным телосложением ты бы получил (10-4 = 6) 6 пунктов урона.

Мемориал А. Свенсон, правило: ***"Снимает урон, как старое пальто"***: иногда ты сталкиваешься с ситуацией, когда комбинация брони и **М**одификатора **ТЕЛ**осложения, казалось бы, понижает наносимый урон до нуля или ещё меньше. Модификатор телосложения никогда не сможет уменьшить урон ниже единицы - в таких случаях персонаж автоматически получит 1 единицу урона.

Ранения

Итак, Броня не остановила весь урон, и твоего **М**одификатора **ТЕЛ**осло-жения не хватило, чтобы отмахнуться от остального. Время получить Ранение.

Раздел Ранение в бланке персонажа используется для регистрации повреждений. Для каждой полученной точки повреждения отметьте одну клетку, двигаясь слева напарво, сверху вниз. Верхняя строка этого раздела (с пометкой *ЛЁГКОЕ, СЕРЬЁЗНОЕ, КРИТИЧЕСКОЕ, СМЕРТЕЛЬНОЕ* и т.д.) говорит об общем состоянии здоровья персонажа.

ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЙ

- На уровне ЛЁГКОГО Ранение персонаж не получает штрафов на свою деятельность. Ему просто очень больно ("Это всего лишь царапина").

- На уровне СЕРЬЁЗНОЕ Ранение, персонаж будет иметь -2 к характеристике Рефлексы для всех действий. Ему больно, он истекает кровью и определённо испытывает затруднения.

- На уровне КРИТИЧЕСКОЕ ранение, характеристики персонажа Рефлексы, Интеллект и Крутость, автоматически уменьшаются вдвое (округлить вверх). Персонаж держит свои кишки одной рукой и делает всё возможное, чтобы продолжить драться.

- Если ранение СМЕРТЕЛЬНОЕ, характеристики персонажа Рефлексы, Интеллект и Крутость уменьшаются до 1/3 от нормы (раздели на 3, округляя в большую сторону). К этому моменту, большинство игроковуже выходят из игры, и тихонько уходят по своим делам, т.к. скончались. Неаккуратно.

Особые Случаи Ранений

Потеря конечности: если персонаж получает более 8 пунктов урона в область конечности за одну атаку, область отсекается или разрушается до неузнаваемости. Персонаж должен немедленно совершить Спасбросок против смерти с ранением СМЕРТЕЛЬНОЕ 0. Ранение этого типа в голову убивает автоматически.

Попадания в голову: попадание в голову всегда удваивает урон.

ПОСТУПАЙ КАК ХОЧЕШЬ, НО ПРИКРЫВАЙ СВОЮ ЗАДНИЦУ

Помни, что укрытие не всегда автоматически означает безопасность. Если твоя цель прячется за деревянной дверью и у тебя есть винтовка, иди напролом и стреляй сквозь дверь. Штраф за стрельбу вслепую не помешает тебе, если ты подойдёшь в упор.

Если она за дверью машины, тем лучше. Чтобы остановить серьезную пулю, потребуется блок цилиндров, Если ты думаешь, что она прячется за дверью квартиры, в которую ты собираешься войти, сделай проверку на Осведомлённость, чтобы увидеть, с какой она стороны, а затем выстрели в стену из гипсокартона.

Когда ты находишься на улице, убедись, что ты не только знаешь, где находится укрытие, но и общее значение его **SP**. Если на тебя обрушится ударный отряд, убедись, что у тебя есть Дата Терм, чтобы укрыться за ним, они конструируют эти штуки достаточно прочными, чтобы выдержать автомобильную аварию. Если нет доступного укрытия, попробуй залечь в канаве; бордюры прекрасно работают, если они достаточно высоки.

Кроме того, проверь выступает ли твой силуэт за укрытие. Помни, что укрытие не прикрывает выступающие части, когда парень стреляет в тебя выше, чем тебя заслоняет укрытие. И не пренебрегай силой подавляющего огня в качестве прикрытия. Конечно, ты, вероятно, не попадешь на дальней дистанции, но есть возможность, что ты заставишь его держать голову опущенной.

Обрати на это внимание, Панк. Кладбища полны реальных людей, которые этого не сделали.

ОТБРАСЫВАНИЕ

Хорошо, давайте поговорим об отбрасывании. Ты знаешь, когда ты стреляешь в парня, и он отлетает назад на 3 метра, размахивая руками, чтобы врезаться в удобную стеклянную витрину?

К сожалению, это ещё один Голливудизм. Почему тут нет отбрасываний? Виноват 3й закон Исаака Ньютона ("Равенства действия и противодействия"). Дело в том, что если ты можешь передать достаточно энергии, чтобы сбить человека с ног, Физик скажет, что парень, стреляющий из пушки, тоже полетит назад на 3 метра. Поэтому такого просто не происходит.

Настоящий ствол не может передать столько энергии и в любом случае, у пули нет достаточной массы. Например, Winchester 458 magnum super X передаст только 4712 футов энергии непосредственно у дула (которая падает до 1100 футов за первые 450 метров). Ты можешь передать больше энергии, поразив цель с помощью пары нунчак.

Хорошо, так что же имеют в виду эксперты по оружию, когда говорят об "останавливающей способности"? На самом деле они имеют в виду количество повреждений ткани, которое оружие может нанести при воздействии. Чем больше и тяжелее пуля, тем больше рвущих и разрезающих повреждений она нанесёт, и тем быстрее цель упадёт от удара и повреждения тканей.

Вот почему нужны Спасброски от оглушения / шока.

Спасбросок от Оглушения / Шока

Каждый раз, когда персонаж получает урон, он должен сделать спасбросок от последствий боли, шока, страха и потери крови. Это то, что ты видел в большинстве голливудских перестрелок, когда плохой парень ранен, шатаясь отступает и прочее. Всё это вызвано болью и шоком (см. общую тираду о вымысле об Отбрасывании в боковой панели).

Спасбросок от оглушения / шока - серьёзная вещь, потому что он может убрать противника с глаз долой быстрее, чем реальный урон от ранения. Полицейские действительно умирали из-за шока от незначительного пулевого ранения в ногу (но мы не будем этого делать с твоим персонажем). Другие люди получали 30 или 40 выстрелов, и им удавалось продолжать двигаться до 10 минут, прежде чем их умы получили сообщение, которое им посылало их тело ("Эй, Боб, ты мертв!").

Спас-бросок от оглушения равен значению Телосложение твоего персонажа, за вычетом штрафа, основанного на его текущем состоянии Ранения.

МОДИФИКАТОР СПАСБРОСКА ОТ ОГЛУШЕНИЯ / ШОКА

Состояние ранения	*Штраф*
Лёгкое	**0**
Серьёзное	**-1**
Критическое	**-2**
Смертельное	**-3**
мертельное 1	**-4**
Смертельное 2	**-5**
Смертельное 3	**-6**
Смертельное 4	**-7**
Смертельное 5	**-8**
Смертельное 6	**-9**

Неудачный бросок означает, что персонаж находится вне боя. Ты можешь добавить спецэффекты самостоятельно:

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГОЛЛИВУДСКОГО ПЕРЕИГРЫВАНИЯ

1. . . . . Кричит, раскидывает руки, падает.
2 . . . . . Сминается, как тряпичная кукла.
3 . . . . . Вращается на месте, падает.
4. . . . Хватается за рану, шатается и падает.
5. . . . Тупо смотрим на рану, затем падает.
6 . . . . . Сваливается на землю, стонет.

Оглушение / Шок может быть отменён путём успешного прохождения проверки в последующем раунде.

Очень Важно: Спас-бросок против смерти

Если ты не получил смертельное ранение, твоему персонажу не угрожает смерть, ему только нужно пройти свой спасбросок против оглушения, чтобы остаться в сознании. Но если ранение Смертельно 1, у него есть шанс умереть. Определение того, выживет ли он, требует, чтобы был совершён Спасбросок против смерти. Новый Спасбросок требуется каждый раунд, пока персонаж остаётся не вылеченным. Как и Спасбросок против оглушения, Спасбросок против смерти требует, чтобы ты выкинул значение на 1D10, равное или ниже, чем количество очков вложенных в Телосложение твоего персонажа, вычитая уровень тяжести ранения из твоего базового шанса на спасение. Смертельные ранения оцениваются от 0 до 8.

Большинство персонажей уже выходят из игры, и тихонько уходят по своим делам, т.к. скончались. Неаккуратно.

Пример: Харган Очень Силён и получает ранение СМЕРТЕЛЬНОЕ 4. Он должен совершить бросок с результатом ниже, чем (10 - 4) = 6, чтобы остаться в живых.

Каждый раунд, ты должен совершать ещё один Спасбросок против смерти, чтобы увидеть, доживешь ли ты до следующего раунда. При успешном броске ты сделал это, при неудачном броске ты умираешь в конце раунда, в котором был сделан бросок. Рано или поздно ты провалишь бросок и умрёшь. Единственный выход - Стабилизация.

Стабилизация означает, что пациент больше не теряет кровь и что его основные повреждения были подлатаны с помощью препаратов, полевой операции и/или перевязки раны. Стабилизированному персонажу больше не требуется, совершать Спасброски против смерти каждый ход. Любой человек (кроме самого пациента) может попытаться стабилизировать смертельно раненного персонажа. Но это работает лучше, если лечащий имеет некоторую медицинскую подготовку. Намного лучше.

Успешная Стабилизация производится путём суммирования твоей СТАТа ТЕХ, любого медицинского Навыка и 1D10 для результата, равного или превышающего общее количество очков урона, которые получил пациент. Например, Риппердж получил 20 очков урона, что помещает его в Смертельное 1 состояние ранения. Чтобы стабилизировать его потребуется совершить бросок со значением 20 или больше. После стабилизации персонаж больше не подвергается опасности смерти, пока не будет нанесено ещё одно ранение. В этот момент, все "грязные" дела начинаются заново...

Шансы на успешный бросок для стабилизации могут быть увеличены следующими модификаторами, добавленными к твоему итоговому броску.

Преимущество	Модификатор
Больница и хирургичей комплекс	+5
Транспорт "Trauma Team"	+3
Крио-Камера	+3

Предположим, что ты совершил свои бросок Стабилизации, ты выжил, чтобы снова сражаться. Если ты потерпел неудачу, нет проблем. Для таких случаеву нас есть Банки Тел. В любом случае, чтобы узнать больше о исцелении или продаже запасных частей, ознакомься с разделом **Trauma Team**, страницы 114-125.

Совершение Атак

Здесь рассматриваются основы того, как совершать атаки. В разделе есть две части: Сражение с вооружением дальнего боя и Сражение в ближнем бою.

ВООРУЖЕНИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ

Вооружение дальнего боя - это всё, что стреляет или бросает на расстоянии от цели. Чтобы совершить дальнобойную атаку оружием (пушками, луками, бросаемыми предметами и т.д.) ты должен бросить комбинацию твоих:

РЕФ + ОРУЖЕЙНЫЙ НАВЫК + 1D10

равную или превосходящую определенное число необходимое для попадания. (*Hit Numbers*) Числа попадания определяются расстоянием между тобой и твоей целью.

ЧИСЛА ПОПАДАНИЯ

В упор	**10**
Близко	**15**
Средне	**20**
Далеко	**25**
Экстремально	**30**

Определение дистанции

• **В упор**: оружие находится очень близко или в реальном физическом контакте с целью. Это почти наверняка попадание, наносящее максимальный урон.

• **Близко**: оружие атакует на одной четверти указанной дистанции.

• **Средне**: оружие атакует на половине дистанции указанной в его профиле.

• **Далеко**: оружие атакует на расстоянии, указанном в его профиле.

• **Экстремально**: оружие атакует на дистанции в два раза превосходящей указанную в его профиле.

Модификаторы

Совершая свой бросок, ты должен добавить все модификаторы, которые применимы к боевой ситуации, к результату своего броска на атаку. Есть модификаторы дляЦели, Прицеливания, Типа вооружения, Типа стрельбы, Позиции и Движения, все перечисленные на стр. 99.

Прицеливание

Один из способов повысить свой шанс попасть - это прицелиться. Каждый ход прицеливания добавляет +1 к твоей атаке, до трёх раундов. Прицеливание предполагает устойчивое положение, отсутствие движения и непрерывная возможность отслеживать свою цель.

Критический успех

При выпадении 10 на обычном броске, ты получаешь критический успех. Соверши бросок дополнительного 1D10 и добавь его в к своему изначальному результату броска.

Сбои

При выпадении 1 на обычном броске, у тебя Сбой. Ты должен совершить бросок дополнительного 1D10 и сверить результат в **Таблица Сбоев** стр. 43 чтобы увидеть, что произойдёт.

Сбои могут включать широкий спектр эффектов. Большинство сбоев оружия включают заклинивание или осечки

Автоматическое вооружение имеет самый высокий шанс сбоя, и будет клинить исходя

"Телесное-Лото этого вечера, моментальный, подсчёт итогов. В Южном районе Боевой зоны, 13. Северное нагорье и Университетский округ, 4. А вот что поступило только что - небольшая авиакатастрофа в Night City Metro Airport, выживших нет. Победителем сегодняшнего вечера становится..."

- Программа "Nightly News", 2020

"Само по себе наличие автоматического оружия, это не то что сделает из тебя крепкий орешек. Сделает знание того, как эффективно использовать это оружие. Хороший боевой стрелок может покрыть область, ударить очередью или положить одну смертоносную пулю в цель. И никогда не израсходует весь боекомплект, делая это".

- Морган Блэкхэнд

из Надёжности оружия: когда выбрасывается Сбой при использовании автоматического оружия, проигнорируй таблицу на стр. 43, и соверши бросок 1D10 со значением выше, чем значение надёжности оружия.

ТАБЛИЦА НАДЁЖНОСТИ

Оружие	Заклинивает при
Очень надёжное	3 или ниже
Стандартное	5 или ниже
Ненадёжное	8 или ниже

Расклинить заклинившее оружие займёт 1D6 ходов.

Автоматическое Оружие

"Я бывал на Войне. Я люблю свинец. Много свинца".

- Др. Хэлмен Томпсон, Репортёр "WNS".

Есть три способа применения автоматического оружия. Очередь из трёх патронов используется для совершения нескольких выстрелов по одной цели на любом расстоянии. Полностью автоматический огонь используется для доставки большого количества пуль на близком расстоянии к одной или нескольким целям. Подавляющий огонь применяется для того, чтобы заставить противника держать голову опущенной или рисковать получить пулю. Каждый способ имеет свои преимущества и недостатки в бою, и умный уличный воин знает, как им воспользоваться для точной работы.

Очередь из Трёх Патронов

Очередь из трёх патронов - это настройка, применяемая на большинстве автоматического вооружения для экономии боеприпасов и повышения точности. Очередь из трёх патронов автоматически даёт тебе +3 к преимуществу на определенных дистанциях. Атака производится как одно действие. В случае успеха, соверши бросок 1D6 / 2, чтобы увидеть, сколько патронов на самом деле попали в цель. Этот метод может быть использован только против отдельных целей.

ОЧЕРЕДЬ ИЗ ТРЁХ ПАТРОНОВ = +3, ТОЛЬКО БЛИЗКАЯ И СРЕДНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

Полностью автоматический огонь

Эту атаку лучше всего использовать для окрытия обширного количества целей или для того, чтобы убедиться, что одна цель мертва, мертва, мертва. Оружие при Полностью автоматическом огне лягается как мустанг, трудно удерживать цель дальше чем в нескольких метрах. Использование прицела также невозможно. Таким образом, дистанция является критическим фактором для техники Полностью автоматического огня. Режим Полностью автоматического огня основан на (*ROF*) скорострельности оружия. Если ты атакуешь более одной цели, ты должен разделить (*ROF*) скорострельность оружия на общее количество целей (округление к меньшему), а затем совершить броски для каждой цели в отдельности.

ПРАВИЛА ПОЛНОСТЬЮ АВТОМАТИЧЕСКОГО ОГНЯ

На Близкой дистанции:
За каждые 10 выстрелов, выпущенных с близкой дистанции, добавь +1 к своей атаке.

На Средних, Дальних и Экстремальных дистанциях:
За каждые 10 выстрелов на Средних, Дальних и Экстремальных дистанциях вычитай -1 из значения своей атаки.

За каждый **пункт успеха свыше необходимого для попадания результата броска** (#), один снаряд попадает в цель, вплоть до максимальной (*ROF*) скорострельности оружия.

КОЛИЧЕСТВО ПОПАДАНИЙ = # > ЧЕМ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Подавляющий огонь

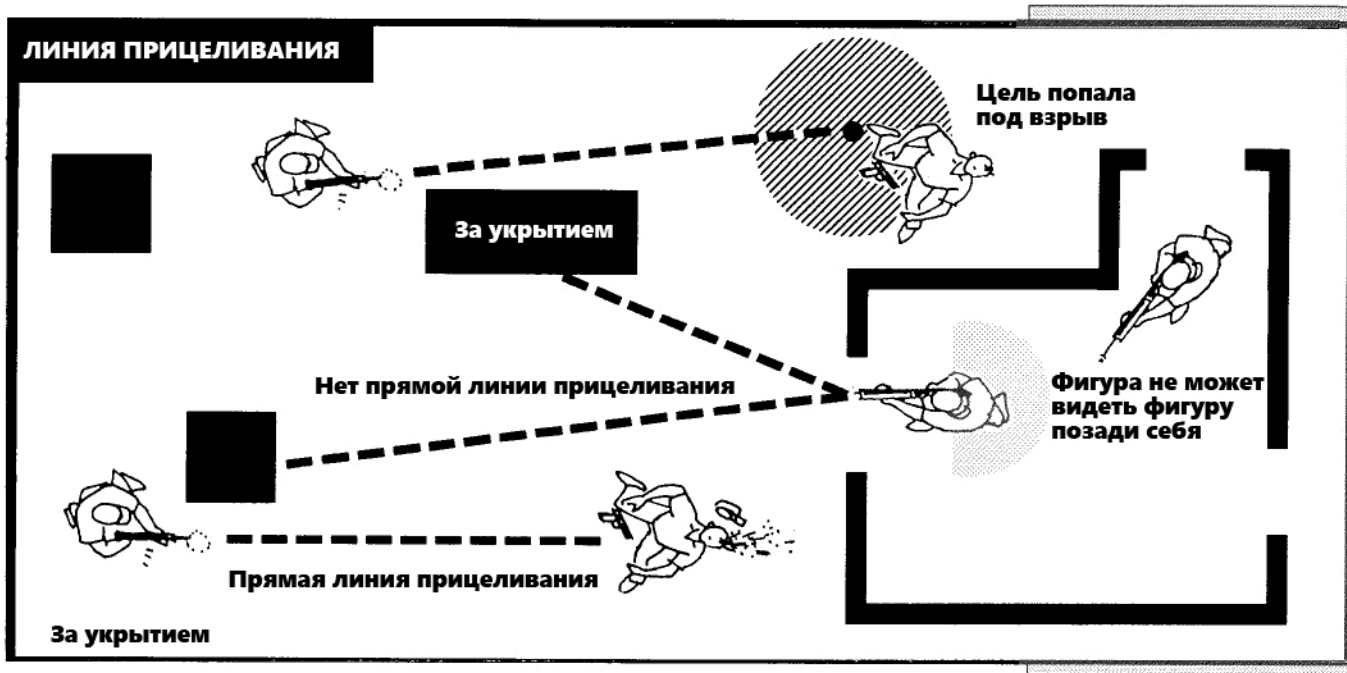
Подавляющий огонь используется для покрытия области (называемой Зона огня) пулями, делая область опасной для прохождения. Все цели, находящиеся внутри или пересекающие Зону огня во время этой атаки, должны проходить "Сэйв" от получения пули путём совершения броска их навыка **Атлетика + Рефлексы + 1D10**. Не пройденный "Сэйв" будет означать, что цель получает 1D6 попаданий, местопо- ложение каждого определяется случайным образом.

Сложность этого "Сэйва" определяется путём деления общего количества выпущен- ных пуль на ширину Зоны огня.

Пример: при 64 патронах в 2-метровую область, потребуется "Сэйв" с резуль- татом 32 или больше. При 64 патронах в 5-метровую область, потребуется "Сэйв" с результатом 12 или больше.

СЭЙВ = КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ, ДЕЛЁННОЕ НА ШИРИНУ ЗОНЫ ОГНЯ В МЕТРАХ

Ты можешь покрыть (*Fire zone*) Зону огня более чем из одного оружия, разделяя общее количество выстрелов, определяя значение"Сэйва". Например, два Uzi со скорострельностью 32, поместили бы 64



пули в Зону огня.

При Подавляющем огне сразу заметны два правила. Во-первых, это полезно только тогда, когда ты можешь выстрелить МНОГО патронов в маленьком пространстве. Это означает, что участники команды должны координировать свои действия и вести огонь одновременно, раз- мещая максимальное количество патронов в Зоне огня. Также Зона огня должна быть максимально плотной (минимальная ширина Зоны огня, это 2 метра).

Нестандартное вооружение дальнего боя

Такое вооружение часто используется для борьбы с толпой, в тайных миссиях и других ситуаций, когда ты желаешь, чтобы убийство было только одним из вариантов, или когда ты хочешь, чтобы определённое количество целей было устранено бесшумно.

Пневмо-пушки

Это усовершенствованные версии "пейнтбольного" оружия 1990-х. Пневмо-пушки могут быть заряжены Ядом, Маркирующей Краской, Наркотиками или Кислотой.

Краска: из повреждений только синяки. Попадание в голову имеет 5 из 10 шансов ослепить цель краской попавшей в глаза, на протяжении 3 раундов, и 4 из 10 шансов навсегда уничтожить глаз.

Яд и Наркотики: чтобы избежать последствий, персонаж должен сделать Спасбросок. При успешном Спасброске урон уменьшается вдвое.

ЭФФЕКТЫ НАРКОТИКОВ И ЯДА

Тип	*Эффект*	*Урон*
Галлюциноген	Замешательство	-4 ИНТ
Тошнотворное	Болезнь	-4 РЕФ
Транквилизатор	Сон*	-
Био-токсин I	Смерть	4D6
Био-токсин II	Смерть	8D6
Нервно-паралитический токсин/газ	Смерть	8D10

*половина эффекта - сонливость,-2 ко всем СТАТам

Кислота: кислота причиняет 1D6 окисляющего урона за капсулу. Хотя броня и блокирует это, кислота будет разъедать броню, уменьшая её **SP** на 1D6 за раунд, в течении 3 раундов.

*Пример: Риппердж поражает броню с **SP** 15 двумя капсулами. Он бросает 2D6 и в общей сложности наносит 7 очков урона. В первом раунде останавливающая способность брони уменьшается до 8. В следующем раунде она уменьшается до 1. В следующем раунде 6 очков проходят сквозь броню и обжигают кожу цели.*

Электрошокеры

Электрошокеры требуют от жертвы пройти спас-бросок на оглушение (см. Спас-бросок от оглушения / шока, стр. 104). К Спас-броску добавляется штраф -2 за каждый последовательный удар в течении трёх раундов. Электрошокеры могут быть заряжены от настенной розетки, потребуется 1 час, чтобы достичь полного заряда.

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО ИЩИ ДРУГИЕ ПУТИ

Тебе не нужно бороться с этим 180 килограммовым кибер-психом с пистолетом. Будь хитрее. Выстрели с крыши, а затем исчезни. Используй мощную винтовку с оптическим прицелом, чтобы взять этого Евро-соло. Натяни моноструну на высоте шеи между двумя столбами, а затем убегай от банды Номадов, пытающихся тебя сбить.

Короче говоря, никогда не берись за что-то в лоб, если ты можешь сделать это тише и аккуратнее другим путём.

Твой Реффери сообщил об опасности? Значит враг собирается использовать эти трюки на тебе.

Но теперь ты готов к ним.

Дротико и Игломёты

Дротики могут быть заряжены ядом или наркотиками. Каждое попадание причиняет 1D6/2 урона, плюс эффект используемого наркотика или яда (см. Пневмо-пушки, выше).

Мощные Водяные Пистолеты

Мощные водяные пистолеты могут быть за- правлены наркотиками или кислотами. Эффекты такие же, как и с Пневмо-пушки (ранее), каждый "брызг" равен двум капсулам.

Луки, Арбалеты, Копья и Метательные Звёзды

Хоть они и не распространены, луки, арба- леты, копья и метательные звёзды доступны в 2000-х. Это оружие либо метается (ис- пользуя навык Метание персонажа для сюрикэна, дротиков, ножей и копий), либо стреляет (используя навык Стрельба из лука). Всё негранатное метательное оружие имеет дистанцию в метрах, равную Телосложению метающего x3.

Лучевое оружие

Лучевое оружие включает лазеры и Мик- роволновое вооружение. Мощное лучевое оружие крайне редко встречается во все- ленной Киберпанка (1 шанс из 10 на доступность, да и то только у крупных корпораций и/или правительств).

Лазерное

Лазеры имеют перезаряжаемый блок пита- ния, содержащий в общей сложности 10 шестигранных кубиков урона. Ты можешь использовать всего лишь 1D6 или целых 5D6 за один выстрел, пока ты не использовал все 10 кубиков. Лазеры перезаряжают от настенной розетки со скоростью 1D6 в час.

Пример: Риппердж недавно захватил ла- зер охранника "Arasaka". У него есть заряд на 10D6, он выставляет мощность на 5D6 и открывает огонь. С таким темпом у него останется только один выстрел, прежде чем потребуется перезарядка.

Микроволновое

Микроволновое стреляет, как и любое другое оружие дальнего боя, нанося 1D6 урона от ожога. Кроме того, любая цель в пределах метрового диаметра от центра луча должна совершить бросок 1D6 по таблице **ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ**, чтобы определить, есть ли электронные побочные эффекты на поражённом кибер-оснащении. Экранированное кибер-оснащение не подвержено электронным побочным эффектам.

Как и лазерное, микроволновое заряжается от настенной розетки, что занимает один час, чтобы накопить полезный заряд.

ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ МИКРОВОЛНОВОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

1. Кибер-оптику замыкает на 1D6 раундов.
2. Нейронный импульс! Если у персонажа есть интерфейсные разъёмы, ускорители рефлексов, или другое оснащение, РЕФ умень- шаются на 1D6/2 ходов, пока не восстановятся.
3. Кибер-акустику замыкает на 1D6 раундов.
4. Отказ кибер-конечности: полностью теряешь контроль над кибер-конечностью на 1D10 раундов.
   1-2 ... Правая рука
   3 ... Левая нога
   4 ... Правая нога
   4-6 ... Левая рука
5. Тотальная нейронная авария! Персонаж охвачен конвульсиями, эпилепсия на 1D6/3 Раунда.
6. Нет эффекта.

Вооружение с Зоной Поражения

Вооружение с зоной поражения стреляет так же, как и любой другой тип оружия дальнего боя. Тем не менее, оно способно покрыть более одной цели одновременно облаком гранул, пламенем, взрывной волной или газом. Оружие с зоной поражения включает дробовики, гранаты и взрывчатые вещества, огнемёты, снаряды и ракеты, мины и реактивные пусковые гранатомёты.

Атаки совершаются так же, как и другим оружием дальнего боя, причём центр зоны поражения назначается на обозначенную цель, а всё что находится в зоне действия, также получает урон. Если удар пришёлся мимо цели, необходимо определить действительный центр зоны поражения. При расчёте, куда попала граната или другое оружие с зоной поражения, соверши бросок 1D10, чтобы определить направление по **ГРАНАТНОЙ ТАБЛИЦЕ**, а затем соверши бросок второго D10, чтобы увидеть, в скольких метрах от цели оно ударило.

Дробовики

Дробовики стреляют облаком маленьких металлических гранул, называемым "паттерном". Ширина "паттерна" зависит от расстояния между атакующим и обороняющимся. Любая цель на прямой траектории между атакующим и намеченной целью, также считается находящейся в зоне поражения.

Примечание: если что-то находится между направленным дробовиком и его намеченной целью, пространства позади этого объекта считаются свободными от поражения.

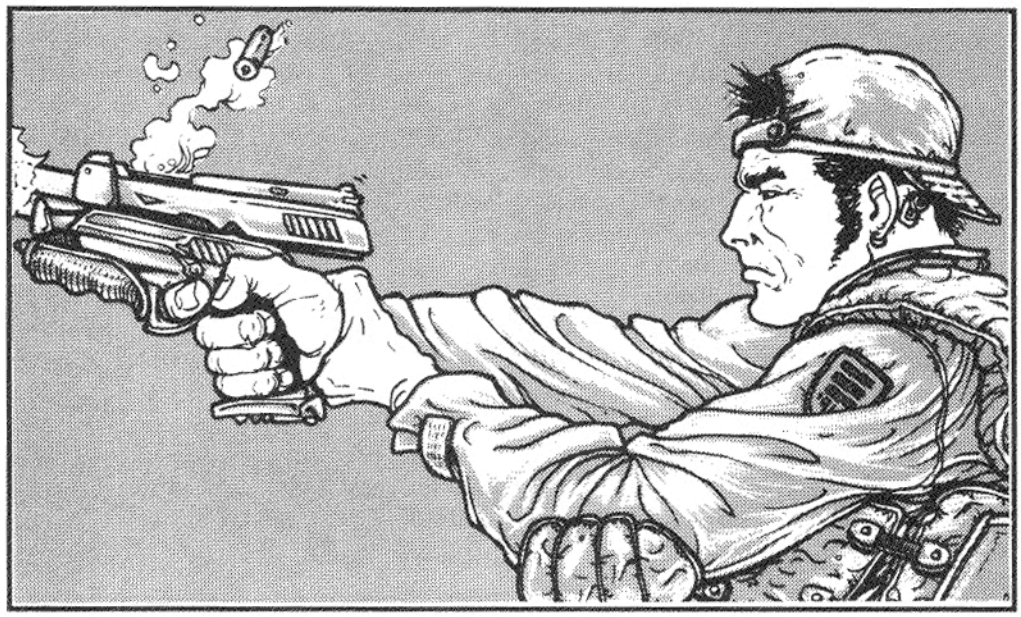


ТАБЛИЦА ДРОБОВИКА

Дистанция	Размер Паттерна	Урон
Близко	1 метр	4D6
Средне	2 метра	3D6
Далеко	3 метра	2D6

Любая цель в пределах "Паттерна" получает урон в зависимости от удалённости от эпи- центра (урон, указанный в Таблице Оружия на стр. 61 отображает максимальный урон).

Пример: Риппердж направляет свой дробовик в сторону 2х бустеров на средней дистанции (ширина шаблона = 2 метра). Он бьёт по первому бустеру точно в цель. Однако второй бустер находится в пределах 1 метра от первого,

Дробовики - очень эффективное оружие в ситуациях, когда прицеливание не является критически важным. Например, в 2 метровом коридоре у цели не было бы никакого способа избежать получения раны независимо от того, насколько его рефлексы были ускорены. Тем не менее, дробовики также ограничены относительно короткой дистанцией и не наносят особого урона на уровне отдельных гранул.

Автоматические дробовики): одно из самых опасных вооружения для применения в доме - это автоматический дробовик.

В бою ты можешь совершить количество атак, равное *ROF* твоего оружия при Полностью автоматическом огне. Все выстрелы должны быть в пределах 1 метра друг от друга. Каждая атака имеет штраф -2 за каждый дополнительный выстрел помимо первого. Однако, когда это означает, что ты можешь поместить пять двухметровых облаков свинца по всей площади, штраф -4 или -6 - это не такая уж и большая цена. Автоматические дробовики медленные, громоздкие и имеют паршивую дальнобойность, но они ад на колёсах, когда дело доходит до работы в помещении и боя на коротких дистанциях.

Пример: Риппердж выхватывает CAWS, стреляет 5 раз. За это он получает штраф -8 к броску атаки. Он целится в 5-метровый холл, делая интервалы между выстрелами с промежутком в 1 метр. Холл превращается в "Hamburger Heaven".

"Эй, мужик, ты хочешь 25 зажигательных и пару гранат, да? Без проблем".

Новое правило: пули для дробовика с бронебойным эффектом

Эти снаряды имеют обычную способность бронебойности против всех видов брони. Урон, который пробивает Жёсткую броню, не уменьшается вдвое. Урон, который проникает через мягкую броню, уменьшается вдвое. Это отражает сотрясающий результат массы и удара стреловидных / подкалиберных пуль.

Пуля 10 калибра ...	5D6+3
Пуля 12 калибра ...	4D6+2
Пуля 20 калибра ...	3D6+1

Гранаты

Гранаты **бывают осколочные, зажигательные,**

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО СЧИТАЙ КАРТЫ

Всегда заставляй своего врага играть в игру по твоим правилам. Замани его в погоню за тобой. Выбери место, где ты сможешь увидеть его приближение. Припаси немного еды и патронов для длительного ожидания, если понадобится.

У умных Панков всегда есть по крайней мере дюжина укрытий. Не ходи постоянно в одно и то же, или однажды ночью, ты соберёшься залезть в свой спальный мешок и БУМ! (См. стр. 110). Но будь уверен, что ты сможешь спрятаться, когда это тебе понадобится.Один хитрый трюк заключается в том, чтобы схоронить свою лучшую нору на территории худшего противника твоего врага - скажем, скрываться от "Arasaka" в середине тренировочного лагеря "Militech".

Пусть они сделают всю работу.

ПОСТУПАЙ ИНАЧЕ, НО ПОСЛЕ ОБЫСКИВАЙ ТЕЛА

Вашу команду преследуют? Есть один трюк. Прежде чем вы начнёте заварушку, установите несколько клейморов на пути своего отступления. Засуньте их под какой-нибудь мусор или в грязь и отметьте эти места с помощью банки или чего-то похожего. Когда вы будете отступать, вы сможете избежать мин и позволите несообразительному мясу, идущему по вашим следам, пересечь Черту.

Бум.

Ещё один трюк из школы Подлых ударов и Уловок убийц. Вы в тупиковой ситуации? Вы не можете победить и не можете пройти дальше? Отвлеките врагов, пока ваши товарищи доберутся до всех дверей и окон, и установят растяжки клейморов. Затем, просто отходите.

В скором времени они сунутся, и тогда.

Бум.

Вот бесплатный совет. Надоело выслеживать того здоровяка по Улицам? Узнайте где он спит. Положите мину под матрас (осторожно...), затем, для уверенности, зацепите её за пружину матраса. Он либо сядет на него, либо перевернёт матрас, чтобы проверить, нет ли ловушек.

Слишком поздно. **Бум**.

оглушающие, ослепляющие, звуковые, светошумовые и газовые. Каждый тип имеет свою собственную зону поражения, обычно от 2 до 5 метров. Гранаты и взрывчатые вещества могут быть взорваны с помощью таймеров, радиоуправления, растяжек или детонаторов с удалённым подключением. Все типы гранат доступны в ручном или винтовочном исполнении и описаны в **ТАБЛИЦА ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ**, стр. 99. Гранаты могут быть брошены на расстояние 10х Телосложение персонажа в метрах (-10м для каждого дополнительного килограмма помимо начального 1), или запущены на дистанцию 225 метров.

Газ: газ отличается от других эффектов гранат тем, что он перемещается. Чтобы использо вать газ, сначала определите точку нанесения удара. Все цели в радиусе 3 метров немедленно поражаются.

В следующем раунде определи, в какую сторону дует ветер, снова совершив бросок по **ГРАНАТНАОЙ ТАБЛИЦЕ**. Размести новую зону поражения. Любая цель в пределах первой и второй областей воздействия должна совершить Спасбросок против газа, а также любые цели по прямой линии ши- риной газового облака между двумя точками.
В третьем раунде газ рассеивается.

Газовые гранаты имеют либо смертельный, либо выводящий из строя эффект. Чтобы избежать эффектов, персонаж должен совершить Спасбросок, броня не помогает (хотя фильтры или противогазы помогут). При успешном Спасброске он получит половину эффекта (РЕФ -2 уменьшится до -1, 4D6 уменьшится до 2D6 и т. д.).

ЭФФЕКТЫ ГАЗА

Тип	*Эффект*	Урон
Тошнотворный	Болезнь	-4 REF
Слезоточивый	Раздражение	-2 REF
Транквилизатор	Сон	-
Био-токсин I	Смерть	4D6
Био-токсин II	Смерть	8D6
Нервно-паралитический газ	Смерть	8D10

Огнемёты

Огнемёты очень похожи на остальное вооружение с зоной поражения, с одним отличием, они могут "проходить" между двумя точками. При использовании огнеметного вооружения ты можешь выбрать как начальную, так и конечную точку, затем соверши бросок на попадание, определяя, попал ли ты в цель. Не попавшие броски сверяются с **ГРАНАТНОЙ ТАБЛИЦЕЙ** (стр.99). Всё, что попа-дает в зону между двумя точками, воспламеняется. Использо- вание этого оружия в любой другой форме, кроме кибер-оружия, требует навык Тяжелое вооружение; огнемёты относящиеся к кибероружию по умолчанию используют навык Пистолеты. Урон составляет 2D10 в 1-м раунде, 1D10 и 1D6 в следующих двух раундах. Жёсткая броня хорошо защищает от огня. Мягкая броня должна быть с **SP** больше 15, чтобы защитить цель, и повреждается на 2 пункта за раунд горения.

Мины

Мины бывают двух типов: стандартные наземные мины и противопехотные мины "Клеймор". Наземная мина предназначена для остановки транспортных средств или других тяжёлых объектов; она легко обнаруживается большинством магнитных сканеров (шанс 7 из 10). Ты наступаешь на неё, и она взрывается. Просто. Урон 4D10.

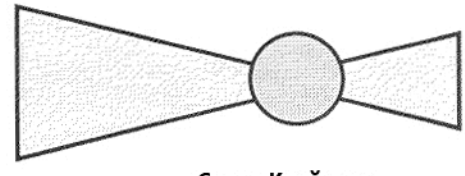


Схема Клеймора

Клеймор предназначен для остановки людей, а не транспортных средств. Клеймор может быть подорван растяжками, таймером, или пультом дистанционного управления. Мины Клеймор имеют зону поражения в форме песочных часов, а не круглую (см. иллюстрацию). Размеры "фронтального" конуса разрушения составляют 6 м в ширину и 75 м в длину; размеры "тылового" конуса разрушения составляют 6 м в ширину и 6 м в длину. На стыке двух конусов находится круг шириной 6 метров. Урон 4D10.

Реактивный Пусковой Гранатомёт

Реактивные пусковые гранатомёты (РПГ) представляют собой гибрид гранаты и реактивного снаряда, с гораздо большей дальностью и точностью. Их также легче приобрести, чем ракеты. За исключением одноразовых Armburst RPG, большинство из них имеют недостаток в виде обратной реактивной струи, что делает их невозможными для применения в ограниченном пространстве. Из РПГ стреляют, как и из других гранатомётов или наплечного вооружения, используя навык персонажа Тяжёлое вооружение. Урон 6D10.

Пусковые Установки

Пусковые установки и ракеты включают в себя ракеты управляемые радарами и оптикой, мини-ракеты и наплечные ракетные установки. Использование пусковых установок требует

использования навыка Тяжелое вооружение. При стрельбе ракетами и реактивными снарядами относись к ним как к подствольным гранатам с большей дальностью действия и большей зоной поражения. Ущерб варьируется.

Примечание для ракет и пусковых установок: если ракета или пусковая установка имеет бронебойную боеголовку, **SP** брони уменьшается вдвое, но урон, который проникает, не уменьшается.

Взрывчатые вещества

Взрывчатка отличается от гранаты тем, что чем больше ты возбмёшь, тем больше площадь взрыва. Количество взрывчатого вещества измеряется в единицах, одна единица тротила будет равна одной шашке, одна единица пластида будет равняться килограмму и т. д.

ДИСТАНЦИЯ ВЗРЫВЧАТЫХ ВЕЩЕСТВ

Тип	*Единица*	*Площадь*	*Урон*
Пластид	1 кг	4 м	7D10
C-6	1 кг	5 м	8D10
TNT	1 шашка	3 м	4D10

Возьми (*Area*) площадь, покрываемую одной единицей (*Explosive*) взрывчатки, и умножь её на общее количество (*Unit*) единиц. (*Damage*) Урон наносится на всё тело, а не на отдель- ное место.

Пример: Риппердж комкает четыре шашки (TNT) тротила вместе и бросает их в забро- шенное здание в 10 метрах. Одна шашка имеет площадь взрыва 3 метра, 4 x 3 = 12 метров. Риппердж попадает в свой соб- ственный взрыв и получает большой урон. Плохой ход, Джек.

Коктейли Молотова

Коктейли Молотова являются фаворитом тер- ористов и людей с большим количеством бензина, тряпок и пустых бутылок вокруг. Молотов покрывает 2 метра площади за каж- дый литр используемого топлива (стандар- тная бутылка безалкогольного напитка пок- рыла бы 2 метра). Урон (2D10) наносится на всё тело, а не на отдельное место.

Атаки Ближнего Боя

Атаки ближнего боя включают в себя атаки **дубинками**, **ножами**, **мечами**, **топорами**, **бензопилами**, **кувалдами**, **монокатанами** и **моноклинками**, **мономолекулярными цепями**, **боевыми перчатками**, **потрошителями**, **коготками**, **оружием боевых искусств**, атаки **кибер-животных**, **рукопашные атаки** и **драки**.

Атаки ближнего боя отличаются от атак дальнего боя тем, что ты противостоишь человеку, а не мишени.

Формула для совершения атаки в ближнем бою:

РЕФ АТАКУЮЩЕГО + НАВЫК + 1D10
ПРОТИВ
РЕФ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ + НАВЫК* + 1D10

* Боевые Искусства, Фехтование, Ближний бой, Уклонение или Атлетика могут быть использованы, в зависимости от ситуации и решения ГМ.

Боевые искусства и Драка

Драка и боевые искусства отличаются от других атак ближнего боя тем, что атака может быть сделана несколькими способами. В качестве атаки ты мог бы использовать:

- **Удар** 1D6 / 2 + модификатор урона.
- **Удар ногой** 1D6 + модификатор урона.
- **Блок/Парирование** предотвращение или поглощение урона.
- **Уклонение** -2 к броску атакующего на попадание.
- **Разоружение** при успешном броске, ударить или выбить оружие из руки противника.
- **Бросок** сначала требуется захват. Противник опрокидывается на землю, получая 1d6 + модификатор урона, плюс совершает спас-бросок против оглушения с модификатором -2.
- **Удержание** болезненное удержание сустава или тела. Сперва ты должен произвести захват своего противника. Враг обездвижен, до тех пор, пока не сможет выйти из захвата.
- **Выход из захвата** при успешном броске ты освобождаешься от захвата и можешь двигаться.
- **Удушение** требуется удержание или захват в предыдущем ходу. Противник получает 1d6 урона за ход.
- **Переведения в партер** свалить противника на землю. У него -2 к его следующей атаке, ты получаешь +2 к своей следующей атаке.
- **Захват** захватывающее или удерживающее движение, необходимое для применения Броска, Удушения или удержания в качестве следующего действия.

Боевые Искусства: Боевые искусства - это традиционные формы ближнего боя, которые были разработаны, чтобы быть более смертоносными, чем обычная драка. Все техники боевых искусств имеют Ключевые атаки - атаки, которые отражают особо сильные стороны техники. Когда используется Ключевая атака, например удар ногой Каратэ, персонаж получает бонус атаки от +2 до +4 (в зависимости от стиля боевого искусства).

К примеру, *Каратэ* будет иметь следующие движения:

"У меня не было времени, чтобы выхватить мой пистолет. Но у меня было время, чтобы ударить его ногой с разворота в лицо, а затем крутящимся полумесяцем задней ногой. Это свалило его на достаточное время, чтобы я успел вытащить Minami из своей броне-куртки." "Очень хорошо, что его напарник пёр прямо на меня комбинируя бэкфист и выпады руками. Всё это чисто чипованные навыки. Слишком плохо для него - 10 мм пуля на гипер-скорости бьет кунг-фу в любой день..."

- Морган Блэкхэнд

Удар. . . . . **+2**

Блок/Парирование . . . . . **+2**

Удар Ногой . . . . . **+2**

Мастер Карате был бы в состоянии сделать любой другой тип движения, но был бы лучше в этих трех.

Мастер Чой Ли фут будет уметь:

Удар. . . . . **+2**
Блок/Парирование. . . . . **+2**
Удар ногой . . . . . **+2**
Бросок. . . . . **+1**
Уклонение . . . . . **+1**

Что делает его гораздо более универсальным, чем наш мастер Карате.

Конечно, было бы гораздо труднее научиться Чой Ли Фут, чем Ка-ратэ, это отображается Уровнем сложности стиля. Количество Очков улучшения, обычно необходимое для повышения твоего уровня мастерства, умножается на Уровень Сложности, чтобы наглядно это показать. Полный список боевых искусств, Уровней Сложности и Ключевых атак находится на стр. 100.

Урон: кроме того, боевые искусства гораздо более смертоносны, чем обычная драка. При использовании боевых искусств, ты получаешь бонус урона, равный твоему текущему уровню боевого искусства в дополнение к любым бонусам силы.

Уклонение

Защищающиеся могут попытаться уклониться от атак ближнего боя, объявив о своём намерении уклониться в начале хода. Это наложит штраф -2 на любые атаки, сделанные против него в этом раунде, однако любые другие действия, которые делает защищающийся, будут иметь соответствующий штраф -3 для каждого последующего действия.

УКЛОНЕНИЕ = -2 К БРОСКУ АТАКУЮЩЕГО, -3 К ПОСЛЕДУЮЩИМ ДЕЙСТВИЯМ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Парирование

Защищающиеся могут также принять решение парировать атаки ближнего боя, объявив о своём намерении парировать в начале хода. Любые атаки, сделанные во время раунда, должны сначала распределить свой урон по парирующему объекту.

Мечи и другое клинковое ору- жие можно использовать для парирова- ния, чтобы избежать урона, но необходимо совершить Спас-бросок (с результатом 9 или ниже на 1D10 для обычного оружия), чтобы избежать перелома. Любые другие действия, которые делает защищающийся, будут иметь соответствующий штраф -3 за каждое последующее действие

ПАРИРОВАНИЕ = ОСТАНАВЛИВАЕТ АТАКУ, НО -3 К К ПОСЛЕДУЮЩИМ ДЕЙСТВИЯМ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Урон в ближнем бою

При совершении атак ближнего боя с оружием, урон указан как часть описания оружия.

При выполнении атаки ближнего боя ты также должен добавить модификатор урона, основанный на Телосложении твоего персонажа к любому урону. Этот модификатор урона указан в **ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРА УРОНА** ниже.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ УРОНА

Сила	*Добавляемый урон*
Очень слабый	**-2**
Слабый	**-1**
Среднее	**-**
Сильный	**+1**
Очень сильный	**+2**
Телосложение 11-12	**+4**
Телосложение 13-14	**+6**
Телосложение 15+	**+8**

Моно-клинки, моно-катаны и Slice & dice

Моноклинки, монокатаны и "Slice & dice" наносят двойной урон при броске атаки с результатом 10. Это оружие всегда ломается при Сбоях (при результате броска 1) и требует специального броска, чтобы определить, разрушается ли оно при использовании с целью парирования (4 или меньше на 1D10). Если в описании оружия не указано иное, всё моно-лезвийное оружие расценивает **SP** брони, как 1/3 для Мягкой брони, и 2/3 для Жёсткой брони.

Кибер-звери

"Кибер-звери", это популярный термин, используемый для описания любого кибернетически управляемого оружия, которое хранится в организме и всё же обладает способностью атаковать самостоятельно. Кибер-звери могут совершать по одной атаке за ход. Они имеют общий навык атаки 10 + 1D10, во всех других аспектах они атакуют как персонажи. Наиболее распространённым типом кибер-зверей является Киберзмея, которая наносит 1D6 урона за атаку.

ТРАНСПОРТ В ПВПВ

Транспорт содержит два элемента. Первый - это управление транспортным средством, второй - атаки и повреждения. Хотя более реалистичная система содержится в "*Соло Фортуны*", эта более простая система будет работать в большинстве случаев.

А) Соверши бросок управления: для того, чтобы удерживать контроль над транспортом ты должен совершить бросок, сочетающий твои:

РЕФ + ВОЖДЕНИЕ / ПИЛОТИРОВАНИЕ+ 1D10 + МОДИФИКАТОРЫ

С результатом равным или превосходящим определенное Значение управления. Значение управления определяется сложностью манёвра, который ты хочешь выполнить.

Простой - разворот, взлёт или посадка, парение, вращение 15

Сложный – крутой разворот, управляемый занос, восстановление из сваливания, аварийная остановка, вывод из пике, обратный ход, уход в отрыв. 20

Очень сложный - бутлегерский разворот, возвращение контроля при штопоре 25

В) Когда совершаешь свой бросок: ты должен добавить все модификаторы, которые применимы в ситуации, к твоему окончательному броску управления. Есть модификаторы как за тип транспортных средств, так и за скорость движения:

МОДИФИКАТОРЫ УПРАВЛЕНИЯ

Обычный автомобиль	-
Лимузин	-3
Спорткар	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Мотоцикл	+1
Грузовик	-4
Винтокрыл	-
Конвертоплан	-
Лодка	-1
2-х кратное прев. безоп. скорости	-2
3-х кратное прев. безоп. скорости	-4
4-х кратное прев. безоп. скорости	-6

При неудачном броске, соверши бросок 1D6 и обратитесь к **ТАБЛИЦЕ ПОТЕРИ УПРАВЛЕНИЯ**.

ТАБЛИЦА ПОТЕРИ УПРАВЛЕНИЯ

1-2 Занос или скольжение, без иных результатов

3-4 Значительный занос: проскальзывание 1D10 x 3 м боком в направлении движения. Самолёт сваливается, теряя 1D10 x 15 метров высоты.

5-6 Бросок для наземного транспортного средства, после проскальзывания 1D10 x 3 м боком в направлении движения, получаешь 5D6 урона. Самолёт срывается в штопор, потеряв 1D10 x 30 метров высоты.

Сражение транспортных средств

Сражение транспортных средств выполняется точно так же, как и другие сражения, применяя все соответствующие модификаторы и используя навыки вооружения, соответствующие типу вооружения. Выстрелы не нацеливаются, так как нет выделенных мест для нанесения урона. Транспортные средства, как правило, вооружены лазерами, ракетами установками, пулемётами и рельсовыми пушками, и могут получать бонусы за вооружение на стационарном креплении.

Урон транспортных средств

Транспортные средства имеют как значения **SP**, так и **SDP** - пункты структурного повреждения. сли есть бронирование, транспортное средство вычитает **SP** останавливающую способность из полученного урона, а оставшийся урон вычитается из **SDP**.

Когда у транспортное средство остаётся 0 **SDP** пунктов структурного повреждения, оно считается разрушенным или неработоспособным. В этой упрощенной системе нет выделенных мест для нанесения урона - все очки вычитаются непосредственно из значения **SDP** Пункты структурного повреждения транспорт- ного средства.

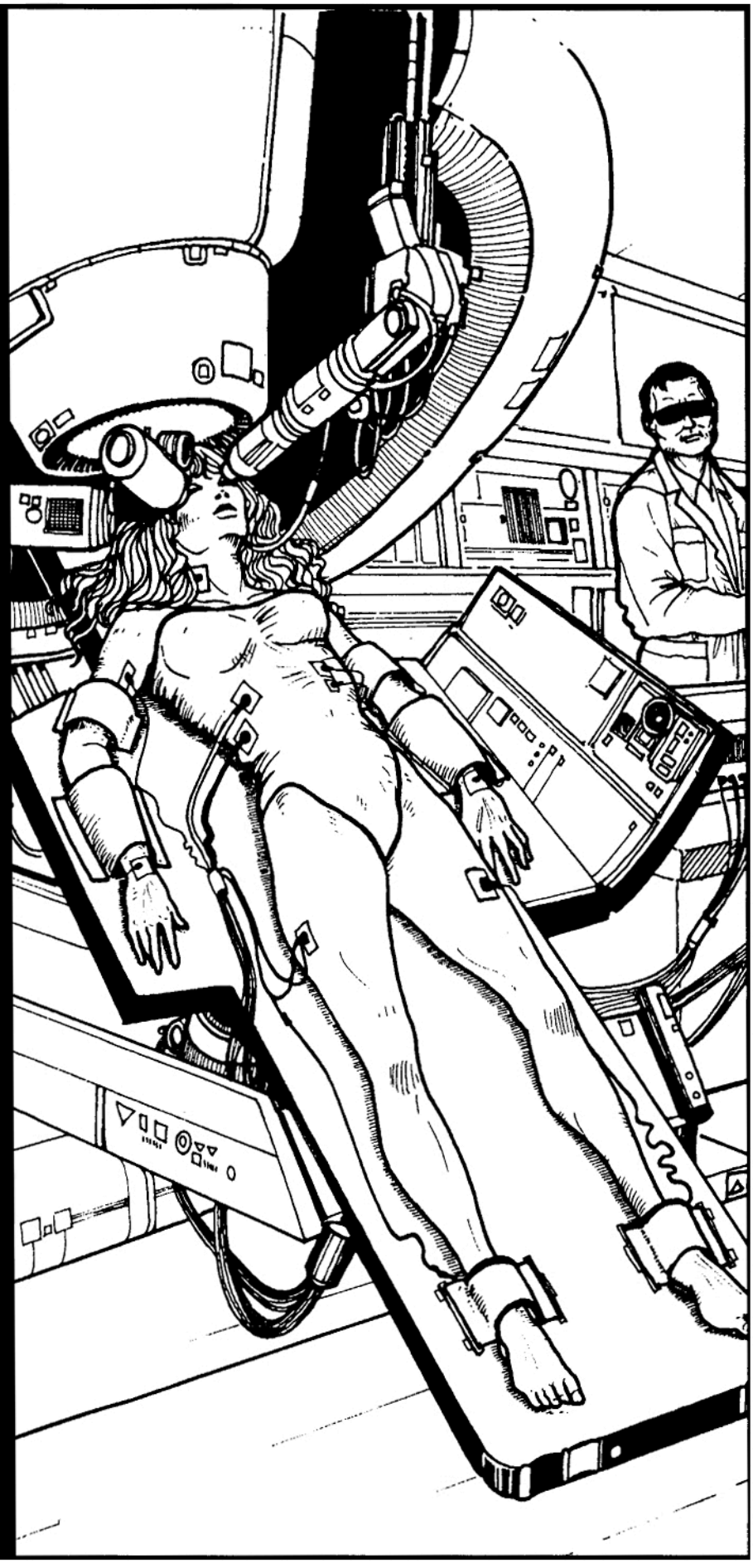
Столкновения и тара

Урон при столкновениях и таране определяется путём деления скорости движущегося транспортного средства на 20 (округление вниз), чтобы определить количество бросаемых шестигранных кубиков. Это значение умножается на модификаторы, основанный на массе объекта, с которым произошло столкновение, перечисленные в **ТАБЛИЦЕ МОДИФИКАТОРОВ ВЕСА** ниже. Транспортное средство получает столько кубов урона в своё значение **SDP**, в то время как все пассажиры получают половину этой суммы.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ВЕСА

Размер	Множитель
Очень лёгкое - Маленький ящик	x0.5
Лёгкое - Человек, большой ящик	x1
Среднее - Мотоцикл	x2
Тяжёлое - Автомобиль	x3
Очень тяжёлое - Грузовик	x4

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЯ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



Признай, тебе не нужно много знать о медицинских технологиях 21-го века. Ты должен знать, что делать, когда истекаешь кровью где-то в тёмных переулках.

РАЗДЕЛ 8

TRAUMA TEAM

Итак, давайте сначала рассмотрим самый важный вопрос - выживет ли этот парень или мы должны позвонить доктору Сэвиджу и договориться о поставке тела?

Смерть

Всякий раз, когда Степень ранения персонажа падает до уровня СМЕРТЕЛЬНОЕ, велика вероятность что он умрёт. Но когда? В Киберпанке, каждый раз, когда ты СМЕРТЕЛЬНО ранен, чтобы избежать смерть ты должны совершать Спасбросок против смерти. Чтобы Выжить удалось, соверши бросок 1D10 со значением меньшим, чем Телосложение твоего персонажа, вычти показатель Смертельного ранения из твоего базового шанса на спасение. Каждый ход, ты должен совершать Спасбросок против смерти что бы узнать, проживёт ли твой персонаж ещё ход. При удачном броске ты выживаешь, при неудачном броске ты умираешь в конце хода, в котором был сделан бросок.

Например, скажем, у Сэвиджа Телосложение 10 (Очень Сильный) и он получает ранение, уровень СМЕРТЕЛЬНОЕ 4. Что бы выжить, он должен совершить бросок с результатом меньше чем (10 – 4 = 6). В первый ход выпадает 5. Пронесло. В следующий ход, у него выпадает 7 и он истекает кровью. Его товарищи сразу же начинают бороться, кому достанутся его сапоги.

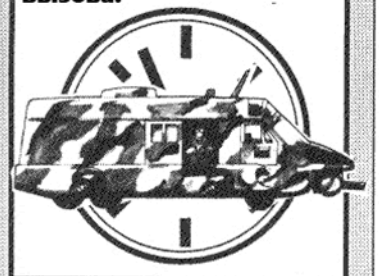
Понимаешь о чём речь? Рано или поздно ты провалишь бросок и умрёшь. Единственное спасение – ***Стабилизация***.

Стабилизация означает, что пациент больше не теряет кровь и что полученный им урон удалось сдержать с помощью препаратов, полевой хирургии и/или наложения повязки. Стабилизированному персонажу больше не нужно, каждый ход совершать Спасбросок против Смерти. Любой человек (кроме самого пациента) может попытаться стабилизировать смертельно раненного персонажа, это работает лучше если врач имеет некоторую медицинскую подготовку. Намного лучше.

TRAUMA TEAM

ОЧЕНЬ ВАЖНО

"Trauma Team" всегда прибудет в течение 1+1D6 минут после вашего вызова.



ТЕМП ИСЦЕЛЕНИЯ

Тип Лечение	Пункты в день
Первая помощь	+0.5
Медицинский техник	+1
Медицинский техник + Спидхил	+2
Медицинский техник + Нанотехенология	+2
Мед. тех. + Спидхил. + Нанотехенология	+3

стабилизация считается Успешной, если пройдена проверка суммы твоей Характеристики ТЕХ, любого медицинского навыка и броска 1D10 с результатом равным или большим, чем общее количество очков урона у пациента. Например, Сэвидж получил 20 пунктов урона, из-за его Степень ранения СМЕРТЕЛЬНОЕ 1. Для его Стабилизации потребуется совершить бросок с результатом 20 или более. После стабилизации персонажу больше не угрожает смерть, пока не будет получено еще одно ранение. В этом случае весь этот неприятный процесс начнётся снова...

Шансы на успешный бросок стабилизации могут быть увеличены следующими модификаторами, добавленными к твоему броску.

Преимущество	**+ к броску**
Полноценный больница и хирургия	+5
Санитарный транспорт "Trauma Team"	+3
Крио-камера	+3

Степень Смерти

Но допустим твой риппердок владеет навыком Медицинский техник на 2...

В наши дни мы можем делать удивительные вещи. Мы можем вырастить кожу, кровь, органы, конечности и мышечные ткани в коллагено-сахаридных тканевых резервуарах. Другие части, ступни, пальцы, глаза и внутренние органы можно также купить в местном Банке Тел и затем трансплантировать благодаря передовой микрохирургии. Что мы не можем сделать, так это вырастить душу. Как только ты умираешь, ты умираешь.

Давай это изменим: как только твоя СМЕРТЬ 10, ты умер. Поскольку медицина 21-го века так хороша в реанимации клинически мёртвых, корпорация "Trauma Team" (крупнейшая в мире парамедицинская служба с офисами по всему миру), установила 10 уровней смерти, каждый последующий уровень, степень того, насколько трудно будет оживить пациента. Эта измерительная система называется Степень Смерти. За каждую минуту (6 раундов) пребывания тебя в клинической смерти, твоя Степень смерти увеличивается на 2 уровня. Пример: Я убит в 9:00. Проходит три минуты, прежде чем прибывает AV-4 "Trauma Team™". Теперь я в Степени смерти 6. Это весьма важный момент для мёртвого персонажа в Киберпанк. Когда "Trauma Team" прибывает, необходимо совершить бросок, чтобы определить, может ли пациент быть оживлён. Результат этого броска, на 1D10, дол- жен быть выше, чем текущий уровень Степени смерти 6, или пациент является кандидатом в Банк тел. При успешном броске пациент Стабилизирован в своей последней Степени ранения, и процесс **Лечения** может быть начат.

Лечение

И так, ты не на столе у доктора Сэвиджа...

Чтобы оправиться от повреждений, персонажи должны совершить проверку определённого медицинского навыка. В противном случае пациент продолжает получать 2 единицы урона в день (от инфекции и системного шока). Если у пациента Степень ранения СМЕРТЕЛЬНОЕ, он должен совершать ежедневный Спас-бросок против смерти, иначе также получает этот урон. Без медицинской помощи тебе очень скоро не повезёт. Вероятно, именно поэтому люди в первую очередь изобрели медицину.

Чтобы совершить успешную проверку медицинского навыка, ты должен совершить бросок с результатом (используя свою Характеристику ТЕХ, медицинский навык и 1D10) больше, чем общее количество очков урона, которое получил пациент. К проверке медицинских навыков относятся два навыка, Первая помощь или Медицинский техник.

Первая Помощь

Первая помощь включает в себя очистку и перевязку ран, введение медикаментов, вправление сломанных конечностей и наложение шин. Когда персонаж успешно проходит проверку навыка Первая помощь, пациент будет восстанавливаться со скоростью 0,5 баллов в день. *Пример*: ЛЁГКОЕ ранение заживет через 8 дней. КРИТИЧЕСКОЕ ранение заживет за 24 дня, СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 за 56 дней. Должна быть сделана только одна проверка. Ты можешь (в разумных пределах и по усмотрению Рефери), оказывать первую помощь себе. При неудачно совершённом броске у пациента не изменяется количество пунктов урона. Новые попытки можно делать один раз в день, пока не будет сделан успешный бросок.

Медицинская Технология

Навык Медицинский техник предполагает, что персонаж изучал медицину в профессиональной обстановке. Это даёт ему возможность выполнять операции, назначать лекарства и знать, как правильное лечатся травмы.

Он может заменить поврежденные органы на выращенные в пробирке, пересадить но- вые конечности или установить кибер-ко- нечности. Ты не можешь применять навык Медицинской Технологии на себя.

Персонаж со способностью Медицинский техник совершает проверку так же, как с навыком Первая помощь, однако, со способностью Медицинский техник, пациент будет выздоравливать со скоростью 1 пункт в день. Например, ЛЁГКОЕ ранение заживёт за 4 дня. СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 заживёт за 28 дней. Использование способности Медицинский техник заменяет использование навыка Первая Помощь, пациент, на котором были успешно применены оба навыка восстанавливает 1 пункт в день, не 1.5! Как и при оказании Первой помощи, пациент не восстанавливает пункты урона до тех пор, пока не будет совершён успешный бросок. Повторные попытки могут быть сделаны один раз в день, пока не будет совершён успешный бросок.

Препараты ускоряющие лечение

Препараты могут быть использованы для ускорения исцеления на 1 дополнительный пункт в день. Дорогостоящие и часто запрещённые, эти препараты имеют нейронные побочные эффекты снижающие Характеристику РЕФ на 1D6 / 3 на протяжении недели после использования. Спидхил стоит 1650eb за курс.

Нанотехнология и адаптивные антитела

Сутью нанотехнологий является применение невероятно крошечных, псевдоорганических машин для выполнения сверх малых хирургических задач. Эти крошечные инструменты могут быть запрограммированы на восстановление повреждённых клеток с помощью полимерных нитей молекулярного размера, или же они могут выполнять роль временных мостов между повреждёнными нервными окончаниями.

Совместно с Адаптивными антителами, нанотехнологические устройства могут ускорить процесс лечения в два раза (пациент восстанавливает 1 балл в день в дополнение к нормальному темпу лечения). Например, ЛЁГКОЕ ранение, заживёт за 2 дня, в то время как ранение СМЕРТЕЛЬНОЕ 0 полностью заживёт за 8 дней. В сочетании с препаратами Спидхил эта скорость увеличивается до 3 пунктов в день, позволяя тому же Смертельно раненому персонажу вернуться в строй через немыслимые 6 дней!

Вот в чём загвоздка. Кроме того, что это дорого (1500eb за курс лечения), нанотехнология доступна только в некоторых больницах (1 из 10). Но если у тебя есть деньги, это лучший вариант, для того чтобы, быстро вернуться на Улицы.

Прояви Терпение

Первое, что нужно помнить, это то, что после оказания Первой помощи или применения навыка Медицинский техник, пациенту всё ещё необходимо восстанавливаться (это не фэнтезийная игра, где лекарь может прикоснуться к персонажу, который при смерти, и он тут же воскреснет готовый к новым вызовам). Каждая Степень ранения накладывает определённые ограничения на персонажа:

Лёгкое Ранение: Пациент полностью амбулаторный, он может заниматься своими делами с небольшим количеством боли.

Серьёзное Ранение: Пациент амбулаторный, но ему нужно будет менять повязки один раз в день, и у него -2 к Характеристике РЕФ для всех действий.

Критическое Ранение: Пациент должен проводить по крайней мере половину своего дня в кровати, чтобы восстановились очки повреждений. Другие действия должны быть ограничены простыми задачами -4 к Характеристике РЕФ для всех действий. Повязки нужно менять два раза в день, и должен быть обеспечен хоть какой-то уход.

Смертельное Ранение: Пациент прикован к постели. При ранении СМЕРТЕЛЬНОЕ 3 и выше, большую часть времени, он, скорее всего в коме (50%), и подключен к всевозможным аппаратам для жизнеобеспечения. Он требует постоянного ухода в течение всего процесса, хотя ему не придётся делать Спасбросок против смерти (его состояние стабилизировано).

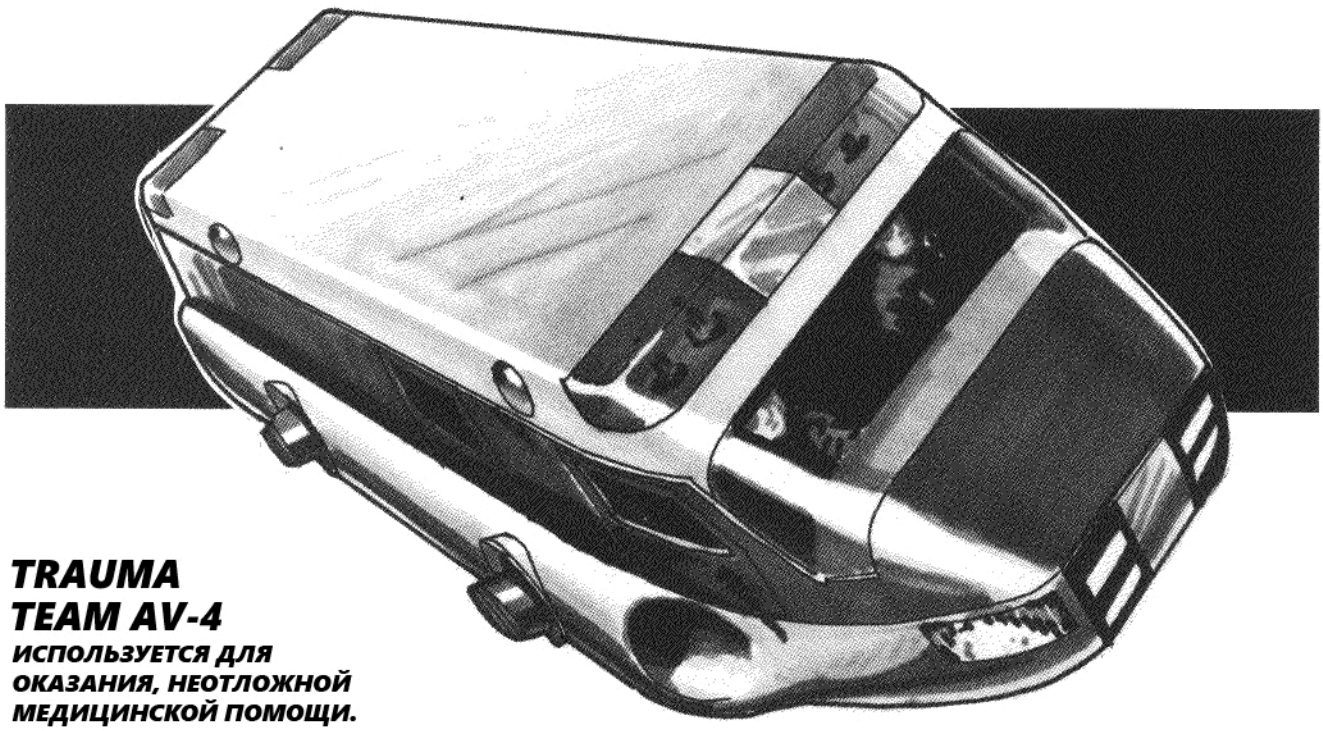
Образец Истории Болезни

Рипперджек получает огнестрельное ранение (25 пунктов) в живот, доводя его до СМЕРТЕЛЬНОЕ 3. Его напарник имеет высокий навык Первая помощь и совершает бросок Стабилизации, чтобы спасти его. Пока всё хорошо. Как только Рипперджек Стабилизирован, его напарник вызывает "Trauma Team™". Через четыре минуты AV-4 приземляется. Врачи "Trauma Team™" совершают проверку способности Медицинская Технология на Риппердженке. Бросок оказывается успешным. Бригада забирает Джека в Центральную больницу Найт-Сити, где его обследуют в Реанимации.

"У тебя порез на животе - это Лёгкое ранение. Из тебя вырвали 10 дюймовый кусок – это Серьёзное ранение. Твои кишки вытекают в маслянистую лужу по всему асфальту – это Критическое ранение".

"Ещё хуже то, что в это время ты просто куча запчастей, ожидающая пока тебя заберёт "Trauma Team"..."

-Риппердженк



TRAUMA TEAM AV-4
ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОКАЗАНИЯ, НЕОТЛОЖНОЙ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ.

Так как состояние пациента СМЕРТЕЛЬНОЕ 3, Риппердженку понадобится 13 дней что бы Степень ранения восстановилась до состояния КРИТИЧЕСКОЕ. В течение этого времени он остаётся на больничной койке, подключённый к системе жизнеобеспечения, и капельнице (когда состояние достигнет СМЕРТЕЛЬНОЕ 2, врачи отключат его от системы жизнеобеспечения и капельницы). В состоянии КРИТИЧЕСКОЕ, Риппердженк способен ковылять по палате в течение нескольких часов, под присмотром медсестёр. Через 4 дня, он сможет покинуть больницу, при условии, что будет раз в день менять бинты. Ещё через 4 дня, он почти полностью вернёт себе свои функции. Ему понадобился 21 день, чтобы вернуться на улицу. Теперь он может начать зарабатывать, чтобы оплатить свой медицинский счета.

Плановая Операция

Далеко не всё медицинское обслуживание происходит в результате несчастных случаев или боевых ранений. Это "Эпоха металла", и когда ты хочешь киберне-тизироваться, ты должен заплатить кровью.

Если ты хочешь установить себе кибер-конечность, первым делом реши хочешь ли ты оставить свою мясную часть. За 100eb в месяц, Банк Тел будет хранить её пока ты не решишь забрать её, между тем есть 20% вероятность, что её кому-нибудь продадут как запасную часть. За 200eb в месяц, эта вероятность снизиться до 5%, не идеально, но лучше, чем ничего.

Ну, вот, ты закинул своё старое мясо в морозилку, настало время кибернетизации. Навык Медицинские Технологии необходим для установки кибер-оснащения. Ты не можешь установить кибер-оснащение сам на себя. У каждого типа кибер-оснащения есть **Хирургические коды** (стр. 75). Этот код представляет минимальный уровень медицинской помощи, требуемой для установки кибер-оснащения, необходимую продолжительность хирургической операции, стоимость операции, урон полученный в ходе операции и Сложность процедуры установки. Хирургический код предполагает, что в рамках операции на пациенте будет проведена успешная проверка навыка Медицинская Технология. Последующее лечение определяется на основе количества пунктов урона, полученных из-за операции.

Незначительный
Требуется: Медпункт торгового центра или заглянуть в какой-нибудь бодишоп.
Время операции: 1 час
Урон от операции: 1 пункт
Цена операции: Включена в цену устройства
Сложность = Лёгкая (10)

Малозначительная
Требуется: Медицинский центр или к линика риппердока.
Время операции: 2 часа.

Урон от операции: 1D6+1
Цена операции: 500 ED/EB
Сложность: Простая (15)

Значительная
Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением.
Время операции: 4 часа.
Урон от операции: 2D6+1
Цена операции: 1,500 ED/EB
Сложность: Требующая подготовки (20)

Критическая
Требуется: Полноценная больница с хирургическим отделением
Время операции: 6 часов.
Урон от операции: 3D6+1
Цена операции: 2,500 ED/EB
Сложность: Сложная (25)

Пример: Морган Блэкхэнд решил установить себе кибер-руку. Хирургический код Критическая. Морган получает 11 урона при операции (Степень ранения = КРИТИЧЕСКОЕ).

Операция Сложная (25), для неё требуется больница, занимает 6 часов, и стоит 2,500eb. Моргану потребуется 11 дней чтобы полностью восстановиться, но он может вернуться на улицы через неделю (к этому моменту его Степень ранения будет ЛЁГКОЕ).

Операция по Замене, Пересадка

Помни, руки и ноги не отрастут снова. Даже если ты вылечился, потерянная конечность всё равно будет отсутствовать. Ты можешь подобрать для замены что-то из Банка Тел или выращенное в "пробирке", или ты можешь пойти за металлом. Замена любой конечности требует операции с Хирургическим кодом **КР**итическая. Пересадка мясной руки будет стоить 1,000eb. А замена на кибер-руку начинается от 2,000 ED/EB и повышается в зависимости от того, как ты захочешь её модифицировать.

Корпорация Trauma Team

Одна из самых могущественных корпораций "Кибер" эпохи, это "Trauma Team™". Уполномоченная и лицензированная парамедицинская франшиза действующая на всей территории США, Канады и части Европы. Это разрозненные медицинские подразделения специально разработанные, чтобы добираться до места экстренного вызова в течение 7 минут (или тебе вернут деньги).

Команда "Trauma Team" состоит из лучших парамедиков и имеющегося персонала. Команды обычно состоят из водителя, старшего Медтехника, помощника и двух сотрудников службы безопасности. Обычно они перемещаются на тяжело бронированном летательном аппарате AV-4, поддерживаемом мобильными заправщиками и наземными заправочными станциями. AV-4 "Trauma Team" содержит самые современные технологии реанимации и жизнеобеспечения, включая мобильную Криокамеру для снижения температуры тела примерно до -4°C (оптимальная температура для предотвращения кровоизлияния, шока и отека мозга).

"Trauma Team™" могут быть вызваны, при наборе "911" на любом телефоне, и оснащены аппаратурой, для отслеживания любого телефонного звонка до его источника. (Счёт выставляется с момента звонка до доставки в больницу). Ты так же можешь взять с собой передатчик "мертвеца", который активируется и автоматически подаёт сигнал "Trauma Team", в тот момент, когда твои мозговые волны достигают состояния комы. Наиболее распространённый передатчик выполнен в виде пластиковой кредитки, которая активируется путем сгибания пополам и имеет дальность действия 32 километра. Карту Traum'ы можно передавать между членами группы пока владелец карты присутствует, чтобы подписать счёт по прибытии Trauma Team.

Пилоты "Trauma Team" достаточно опытны, что бы приземлить 6 тонную AV-4 на крышу припаркованного автомобиля, если это необходимо... Тем временем, команда безопасности прикрывает область используя спаренную авто-пушку закреплённую на AV, пока медтехники погружают тело на борт...

В любом крупном городе в любое время дежурит дюжина или больше команд "Trauma Team". Сразу после получения сигнала тревоги ближайшее подразделение "Trauma Team™" поднимается в воздух, их сложное оборудование отслеживания самостоятельно наводится на последнее известное местоположение пациента. Пилот (который достаточно опытен, что бы приземлить 6 тонную AV-4 на крышу припаркованного автомобиля, если это необходимо), приземляется как можно ближе. Если перестрелка всё ещё продолжается, команда охраны обеспечивает безопасность области (используя спаренную автопушку, закреплённую на AV, или их личное оружие).

"Я в "Trauma Team" уже пять лет. Я садил свою развалюху на крыши, больше, чем могу вспомнить, и Я побывал в большем количестве перестрелок чем за всё время войны. Сейчас Я даже не отношусь к телам как к людям. Я рассматриваю их как запасные части или пакеты".

-Неизвестный

Медтехники погружают пациента на борт, переводя его жизнеобеспечение на бортовую систему искусственного кровообращения, подключив его к боёртовым биомониторам, и охлаждают его тело в рефрижераторной камере для Стабилизации. Срочная хирургия проводится на месте при наиболее критических ранениях, в то время как медицинский специалист использует комбинацию электрошока, препаратов, и ручной реанимации для того, чтобы снова вернуть пациента к жизни. Пилот бьёт по газам и AV-4 ракетой взмывает в небо, на столбах выхлопа, направляясь в ближайшее отделение неотложной помощи. Весь процесс может занять всего четыре минуты от начала до конца.

Как частное предприятие, "Trauma Team™" не обязаны транспортировать пострадавшего в больницу, хотя они ответственны за реанимацию и стабилизацию тяжелораненых пациентов. Плата за услуги "Trauma Team" очень высока (100eb в минуту), лучший способ компенсировать свои огромные расходы, это либо услуги "Trauma Team" в рамках корпоративного группового страхования, либо открытый счёт в "TT International", и в начале каждого месяца выплачивать взнос 500eb для дальнейшего обслуживания.

Запчасти

Места, где ты можешь приобрести все комплектующие, чтобы заново собрать человека воедино. Они являются основным пейзажем Киберпанка, и хорошим источником стабильного дохода для предприимчивого обитателя Улиц.

Банк Тел

На случай, если ничего не получилось, ты можешь успеть вытащить своего мёртвого товарища. "Закон Линии Жизни" от 1994 (расширение проекта донорских картах 1980 года) позволяет потенциально- му источнику запасных частей носить донорскую карту в своём бумажнике. Эта карта должна быть зарегистрирована в федеральном правительстве. Только тела с донорской картой могут быть отправлены в донорский центр, где за них выплачивается вознаграждение. Вознаграждение зависит от имеющихся частей и состояния тела на данный момент.

Часть	Среднее вознаграждение	Цена продажи
Рука	500	1000
Нога	600	1200
Сердце, легкое	700	1400
Печень, почка	200	400
Глаза, уши	800	1000
Другие ограны	200-300	400-600

В плохом состоянии: ½ цены
В прекрасном состоянии: 2x цена

Правительству всё равно, кто сдаст тело. Всё, что тебе нужно, это карта и законное свидетельство о смерти, в котором говорится, что умерший умер от естественных или случайных причин, доступное у любого местного коронера. В результате многие перестрелки заканчиваются яростным разграблением тел с целью обнаружения донорских карт - за ними следует ещё одна перестрелка, из-за оспариваемых притязаний и заканчивается ещё одним яростным разграблением.

По закону, донорские центры должны располагаться в официальных отделениях окружного или городского коронерского бюро или в общественной больнице. Тем не менее, Чёрный рынок нелегального донорства процветает в большинстве Боевых зон, как правило, в клиниках "риппердоков" или корпоративных центрах (где высокопоставленные руководители первыми получают новенькие запчасти на выбор).

Самая большая проблема с пересадкой органов из Банка Тел, это наличие генетически совпадающих частей. Когда пытаешься найти конечность для пересадки в Банке Тел, соверши бросок 1D10. Если выпало 1, 2, или 3, сегодня такая часть недоступна. Если выпало 4 или 5, эта часть в наличии, но она не того цвета, или имеет ещё какие-то небольшие дефекты.

Банк Тканей из Пробирки

Это отображает недавний (2017) прорыв в генетических технологиях. Использование адаптивной ДНК и резервуаров клеточного роста: ноги, руки, органы и другие части (включая экзотические конструкции, такие как комбинация человека и животного) можно вырастить на заказ. В отличие от Банка Тел, органы, выращенные в резервуаре, могут соответствовать любому генотипу. Однако этот процесс относительно новый и это дороже чем просто использовать руку "с полки" (в 2 раза дороже аналогичной части в отличном состоянии из Банка Тел).

Бодискульптинг

Раз у тебя уже установлено несколько кибернетических трансплантатов, почему бы не пойти дальше и не переделать всё остальное? Искусство Бодискульптинга включает в себя изменения оттенков кожи, цвета волос и глаз, увеличение и уменьшение груди, и общие изменения тела. Ты можешь удалить кости и мышцы, чтобы стать короче, или добавить трансплантаты, чтобы стать выше. Избыток жира можно отсосать, а коллагеновые имплантаты разглаживают морщины, добавляют вес и меняют контуры. Бодискульптинг свободно доступен во многих салонах тела, включая, "Body-shoppe", "Parts N' Programs", и "Docs RUs™".

Бодискульптинг включает в себя изменения внешности, увеличение привлекательности и экзотическую моду.

Изменение внешности: Выгляди как твоя любимая кино- звезда или знаменитость - это популярная причуда в 2020 году. Целые банды, известные как Позеры, часто имеют форму тела, имеющую сходство с известными людьми. Изменение внешности также очень важно для Соло, Рокербоев, и любого другого типа людей, которому необходимо часто менять личность. Стоимость изменения внешности зависит от того, насколько убедительно это изменение.

За 1,200 ED/EB, ты выглядишь почти так как задумывал. Случайный наблюдатель может заметить изменения. СРЕДНЯЯ проверка Наблюдательности.

За 2,400 ED/EB, ты выглядишь очень похоже на то, что задумывал. Потребуется СЛОЖНАЯ проверка Наблюдательности, чтобы определить изменения.

За 3,600 ED/EB, ты выглядишь именно так как задумывал. Обнаружение изменений будет ОЧЕНЬ СЛОЖНОЙ проверкой Наблюдательности.

На самом высоком уровне (5,000 ED/EB), это потребует ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЙ проверки, чтобы определить бодискульптинг на твоём оригинальном лице.

Увеличение Привлекательности: Стиль Киберпанк всегда доходит до крайности - ты либо действительно уродлив, либо очень красив. Один из способов повысить свою **Привл**екательность, это пойти и переделать своё тело в местной ‘скульпт клинике. Процесс, конечно, дорогой, но многие думают, что правильный "look” для этого года, стоит того, чтобы отдать за это несколько тысяч евро. Цена 600 ED/EB за 1 пункт Привлекательности. Например, улучшение свей внешности на 4 балла обойдется в 2400 ED/EB.

Желаешь понизить свою Привлекательность? Опасная бритва стоит 59 центов.

Экзотическая Мода
Будискульптинг, который акцентирует чужеродное или нечеловеческое, известен как Экзотика. Выращенные хвосты, меховые шкуры, копыта, звериные морды и уши, кошачьи глаза и другие получеловеческие черты - основные моменты этого стиля. Экзотическая мода невероятно дорогая и трудоёмкая, обычно этим увлекаются толь- ко очень богатые и очень скучающие люди. Цены основаны на индивидуальных улучшениях.

Скульптинг Лица: комбинирует части выращенные в резервуарах, такие как морды, усы, животные уши, гривы и кошачьи глаза, с нормальными чертами пациента. Есть целые банды бустеров, в основе которых заложены различные животные мотивы определенного типа.
Цена: 5,000 ED/EB.

Хвосты выращенные в резервуарах, используя ткани генетического банка. Они могут быть мохнатыми, окрашенными, чешуйчатыми или голыми. Хвост прививается к основанию позвоночника и связан с нервной системой с помощью нанотехнологических нервных нитей. Хвосты довольно слабы, они могут поднимать около 230 грамм. Цена: 3,000 ED/EB.

Копыта, когти и лапы могут быть пересажены, чтобы заменить нормальные ноги и руки. Они не так проворны, как обычные конечности (-2 к РЕФ), но иногда добавляются как часть Экзотического Бодискульптинга.
Цена: 8,000 ED/EB.

Преобразование кожи использует трансформацию ДНК для изменения структуры кожи пациента. С помощью адаптивной ДНК, можно заставить кожу покрываться мехом или лёгкой чешуёй, а также приобретать экзотическую окраску. Большой недостаток в том, что есть вероятность 1 к 10 что трансплантат мутирует и разовьется в рак кожи. Ты можешь выбрать это число при броске 1D10.
Цена: 10,000 ED/EB.

“Я хочу удлинить свои ноги и изменить наклон моих бёдер. Вы также можете удалить растяжки на моём животе, пока будете мной заниматься. Не забудьте изменить размер груди и немного расширить плечи... Теперь о хвосте...”

-Разговор в местном “Body shoppe”

Вопрос: Какова игра Киберпанк без наркотиков?

Ответ: На много здоровее.

РАЗДЕЛ 9 НАРКОТИКИ

Наркотики будущего намного смертельнее, чем их аналоги 20-го века. Многие из них - экспериментальные химикаты, выброшенные на улицы недобросовестными Корпорациями, ищущих подопытных кроликов. Некоторые – ужасное домашнее варево, созданное в подвальных лабораториях. Третьи являются военными разработками, боевыми наркотиками, разработанными для создания армий зомби, машинубийц. Всё это – до добра не доведёт.

Большинство наркотиков в Киберпанке вызывают зависимость - люди, проектировавшие их, искали способ монополизировать рынок наркотиков. Только очень богатые могут позволить себе безвредные синтетические наркотики, созданные под индивидуальную физиологию клиента. Большинство отребья на улице (и все вы) продолжает употреблять химические помои.

Самые распространенные уличные наркотики:

СинтКокс
Тип: Стимулятор **Сила +1**
Сложность: 20 **Цена: 1000**
Время действия: 1D6+1 минут
Синтетическая замена кокаина, второго поколения. Как и у оригинала, отвратительные побочные эффекты: паранойя, психологическая зависимость.

Стим
Тип: Стимулятор **Сила +3**
Сложность: 10 **Цена: 500**
Время действия: 1D6+1 минут
Стим увеличивает выносливость, позволяет концентрировать внимания на протяжении длительного времени. Побочный эффекты включают психическое расстройство.

Синкамп 15
Тип: Противоядие **Сила +3**
Сложность: 13 **Цена: 650**
Время действия: 1D6+1 ходов
Синкомп 15 является противоядием для большинства ядов, используется для лечения нервной системы и выведения биотоксинов. РЕФ уменьшается на 1 пункт за дозу.

Спидхил
Тип: Леч. препарат **Сила +2**
Сложность: 33 **Цена: 1650**

Время действия: 1D6+1 часов
Спидхил (описание на стр. 117) разработан для усиления естественных процессов заживления. Побочный эффект: Рефлексы понижаются на 1D6/3 в течении 1 недели после применения.

Буст
Тип: Усилитель INT **Сила +4**
Сложность: 12 **Цена: 600**
Время действия: 1D6+1 часов
Буст повышает Интеллект на +1, на время от 2 до 7 часов. Зависимый от Буста приобретает полную толерантность к препарату - его Интеллект больше не повышается, и он должен принимать новую дозу Буста в течении 12 часов, иначе начнутся припадки истерии и галлюцинаций.

Голубое Стекло
Тип: Галлюциноген **Сила +1**
Сложность: 18 **Цена: 990**
Время действия: 1D6+1 минут
Голубое стекло изначально разрабатывалось как биологическое оружие. При его применении, у тебя будет 3 шанса из 10 «вспыхнуть» - начинаешь тупо пялиться на манящие цвета в твоей голове (Интеллект уменьшается на 1 за дозу). Соверши бросок 1D10 и надейся.

Смэш
Тип: Эйфорический
Сила +1
Сложность: 2
Цена: 100 за 6 банок
Время действия: 1D6+1 мин
Смэш это ответ 2020-ых алкоголю, он жёлтый, пенящийся и распространяется в банках. Он делает тебя свободным, счастливым и готовым к вечеринке. Недостатком является то, что, когда он перестаёт действовать, часть психологической зависимости от него, вызывает у тебя склонность к суициду. Если ты не пройдёшь проверку на зависимость (Совершишь бросок 1D10 с результатом больше чем твоё Телосложение она остаётся, ты впадаешь в полную кататонию - еле бормочущий комок страданий – лакомая цель для некоторых бустеров ищущих лёгкой наживы.

'Дорфы
Тип: Анальгетик **Сила +2**
Сложность: 5 **Цена: 250**
Время действия: 1D6+1 ходов
Разработан как боевой наркотик и обезболивающее, эндорфины уменьшают боль и стресс. 'Дорфы позволяют уменьшить эффект оглушения или шока. 'Дорф также имеет неприятную цену в виде повреждения нервной системы. Каждый раз, когда ты используешь `Дорф соверши бросок дополнительного 1D10. Если выпал 1, ты теряешь 1 пункт РЕФ - навсегда.

Чёрное кружево
Тип: Анальгетик **Сила +3**
Сложность: 13 **Цена: 650**
Время действия: 1D6+1 часов
Сильнодействующая версия 'Дорфоы, что приводит к эйфории, выбросу адреналина, и невосприимчивость к боли. Твоя Крутость повышается на 2, и ты устойчив к оглушающим или шокирующим эффектам. Чёрное кружево смертоносно. Используя Чёрное кружево ты становишься бесстрашной, хладной, бессердечной машиной для убийства – именно то, чего мечтали добиться военные учёные. Если ты не пройдёшь проверку на зависимость (Совершишь бросок 1D10 с большим результатом большим чем твоё Телосложение), соверши бросок дополнительного 1D6 и вычти результат из своего СТАТа Эмпатия. Относись к результату так, как будто страдаешь от киберпсихоза. Если ты перешёл черту, очень плохо. Создавай нового персонажа.

Помни: Наркотики опасны. Связавшись с ними, ты скорее всего убьёшь своего персонажа. Или, по крайней мере испортишь его так, что никто уже не починит. Выбор за тобой.

Просто, как в реальной жизни.

Наркотики – отличный способ заставить стрелять на улицах людей, с большим количеством автоматического оружия, короче говоря, идеальный "Мак-Гаффин" для средне паршивого приключения на дне жизни.

Создавай Свои

Хотя наркотики до добра не доводят, они являются важной темой в жанре Киберпанк. Само собой разумеется, что рано или поздно инициативные ГМы (или игроки) могут захотеть обрушить на мир, свои биохимические ужасы. Как может сказать любой фанат сериала "Полиция Майями" (или игрок, который смотрит много видеозаписей работы реальных полицейских), наркотики – отличный способ заставить стрелять на улицах людей, с большим количеством автоматического оружия, короче говоря, идеальный "МакГаффин" для средне паршивого приключения на дне социума.

Наркотики, приведённые здесь, являются только примерами. Хорошей идей для ГМа, будет заранее создавать всевозможные новые, а затем вводить их в игровой процесс. Создание наркотиков, требует проверки навыка Фармацевтика по отношению к СЛОЖНОСТИ создания наркотиков. Для определения этого значения, ты должен сначала сверится с приведённой ниже **ТАБЛИЦЕ ЭФФЕКТОВ** и выбрать понравившиеся эффекты, которые должны быть у твоего наркотика. Сложи вместе все значения СЛОЖНОСТЕЙ, чтобы получить Базовую Сложность для этого наркотика.

"Он сказал, - "Сегодня вечером я получу более 1,500 единиц Хлорамета-фена, от банды Салазара. Я хочу защитить груз. Ты защитишь его, и я отстегну тебе 10% прибыли".

"И так, Я сказал, "Нет", выстрелил ему в голову и передал данные о поставке в NCPD.

"Моя сестра умерла от передозировки, и я очень вспыльчив касательно нарко-торговцев..."

- Неизвестный

"Ты ничего не почувствуешь... Кроме удовольствия..."

- Неизвестный

"Сегодня на неожиданной пресс-конференции "Biotechnica" объявила о выпуске новой серии генетически закодированных синтетических наркотиков. Гарантируя максимальное удовольствие при минимальном риске новых осложнений..."

- Газета «Night City Today» 16 Мая, 2020

"Ничто не бесплатно. И если корпорация это сделала, значит скрытая цена удвоилась..."

- Неизвестный

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ

ЗНАЧ.	ЭФФЕКТ
15	Увеличить Рефлексы на Силу наркотика
15	Увеличить Интеллект на Силу наркотика
15	Увеличить Крутость на Силу наркотика
15	Усилить Восприятие (+ Сила наркотика для проверки Осведомлённости)
15	Увеличить темп лечение (+1 пункт за единицу Силы наркотика)
15	Противоядие (+1 к спасброску за единицу Силы наркотика)
10	Увеличить Выносливость (+ Сила наркотика для проверки Выносливости)
10	Нивелировать Болевые Эффекты (+ Сила к Спасброску от оглушения
5	Депрессант (- Сила наркотика от Осведомлённости)
5	Эйфория (делает тебя счастливым)
10	Галлюциногены (вызывают галлюцинации)
10	Ослабить Оглушение (+ Сила наркотика к спас-броску от оглушения)
5	Снотворное (- Сила наркотика к спасброску против сна)
10	Афродизиак (- Сила наркотика к проверке сопротивления Соблазнению
10	Контрацептив (мужской или женский)
10	Антибиотик (+ Сила наркотика к спас-броску против заражения)

Сила

Сила - это уровень мощности наркотика. Чем выше Сила наркотика, тем больше его положительное или отрицательное влияние на организм. Наркотики бывают Силой от 1 до 3. Добавьте силу наркотика к его Базовой Сложности.

Побочные Эффекты

Ты можешь снизить стоимость (сложность создания) наркотика добавляя **Побочные эффекты**. Это отрицательные факторы нужны, что-бы сбалансировать положительную сторону наркотиков (например, если бы кокаин не вызывал психологическую зависимость и не вызывал бредовые состояния, он был бы таким, каким его представлял себе Зигмунд Фрейд). Ты никак не сможете сделать значение Сложности наркотика меньше 2.

Психологическая Зависимость (-8 очков): Персонаж психологически зависим, и должен совершать бросок с результатом меньшим чем его СТАТ Крутость каждый час после последней дозы наркотика. На проваленном броске, он испытывает чрезвычайную тревогу, страх и депрессию. Он становится одержимым, в поисках ещё большего количества наркотиков и не может больше ничего делать. Избавится от зависимости - это Очень Сложная (25 очков) проверка Выносливости, и может занять столько времени, сколько ГМ посчитает нужным.

Физиологическая Зависимость (-10 очков): Персонаж физиологически зависим, и должен совершать бросок с результатом меньшим чем его СТАТ Телосложение каждый час после последней дозы наркотика. На проваленном броске, он будет страдать от сильной боли и получает 2D6 урона пока он не сможет избавиться от зависимости (Очень Сложная (25 очков) проверка Выносливости), и может занять столько времени, сколько ГМ посчитает нужным.

Смерть (-15 очков): в наркотике есть смертоносный компонент, который может случайно убить. Каждый раз, когда наркотик принят, должен быть сделан Спасбросок против смерти с отрицательным модификатором равным -1 за единицу Силы наркотика.

Уменьшение Рефлексов (-5 очков): Наркотик уменьшает СТАТ Рефлексы на 1 пункт за дозу в течение всего срока действия дозы. Если новая доза принимается до того, как истечет последняя, штраф к Рефлексам суммируется.

Уменьшение Интеллекта (-5 очков): Наркотик уменьшает Интеллект на 1 пункт за дозу в течение всего срока действия дозы. Если новая доза принимается до того, как истечёт действе последней, штрафы к Интеллекту суммируется.

Тремор (-2 очка): Наркотик вызывает спазматические судороги рук и лица (-2 к *РЕФ*).

Галлюцинации (-5 очков): Наркотик вызывает галлюцинации (цвета, голоса, странные облики). Персонаж практически не может нормально функционировать. Если ты приобретёшь этот побочный эффект для галлюциногена, у персонажа всегда будет действительно хреновый приход, это полностью на садистское решение ГМа. Тебя же предупреждали.

Паранойя (-3 очка): Персонаж испытывает параноидальные галлюцинации. Он думает, что «ОНИ» следят за ним и т.д. (хотя в Киберпанке, это может быть и не бред). Персонаж должен бросить все и посвятить свои действия защите от «НИХ». Кто «ОНИ», конечно, зависит от ГМа.

Бред (-5 очков): Персонаж начинает сильно бредить, он думает, что нереальные вещи реальны, что инопланетяне говорят с ним и т.д. Персонаж должен отбросить всё и посвятить все действия поддержанию своего бреда. Который, опять же, зависит от Рефери.

Бесплодие (-8 очков): Наркотик вызывает бесплодие в 3 из 10 случаев.

АЭРОГИПО (ПНЕВМАТИЧЕСКИЙ ИНЪЕКТОР)

Также известный как "Боунс МакКой", пневмо-инъектор нужный чтобы вводить различные виды наркотиков.

Канцерогенный (-10 очков): Наркотик вызывает рак (3 из 10). Если рак развивается, персонаж получит 1 очко постоянного повреждения, если лечение не будет эффективным (Очень Сложная (25 очков) проверка Медицинской Технологии) он умрёт.

Психическое Расстройство (-10 очков): Наркотик заставляет персонажа впадать в психотическую ярость, нападая на любого в пределах досягаемости.

Агрессивное Поведение (-12 очков): Наркотик заставляет персонажа становиться раздражительным и агрессивным. В 5 из 10 случаев, он будет выбирать бой с ближайшим к нему персонажем (противником).

Неконтролируемый страх (-12 очков): Наркотик заставляет персонажа панически бояться всего. Он должен бросить всё и впасть в около кататоническое состояние, пока действие наркотика не пройдет.

Нейродегенерация (-15очков): Наркотик вызывают тяжелые повреждения нервной систем (-2 к характеристике РЕФ навсегда).

Продолжительность

Время действия наркотиков варьируется от дозы к дозе, от ситуации к ситуации. Когда наркотик принят, соверши бросок 1D6 +1 для того, чтобы определить полное время, в течение которого наркотик останется активным в системе:

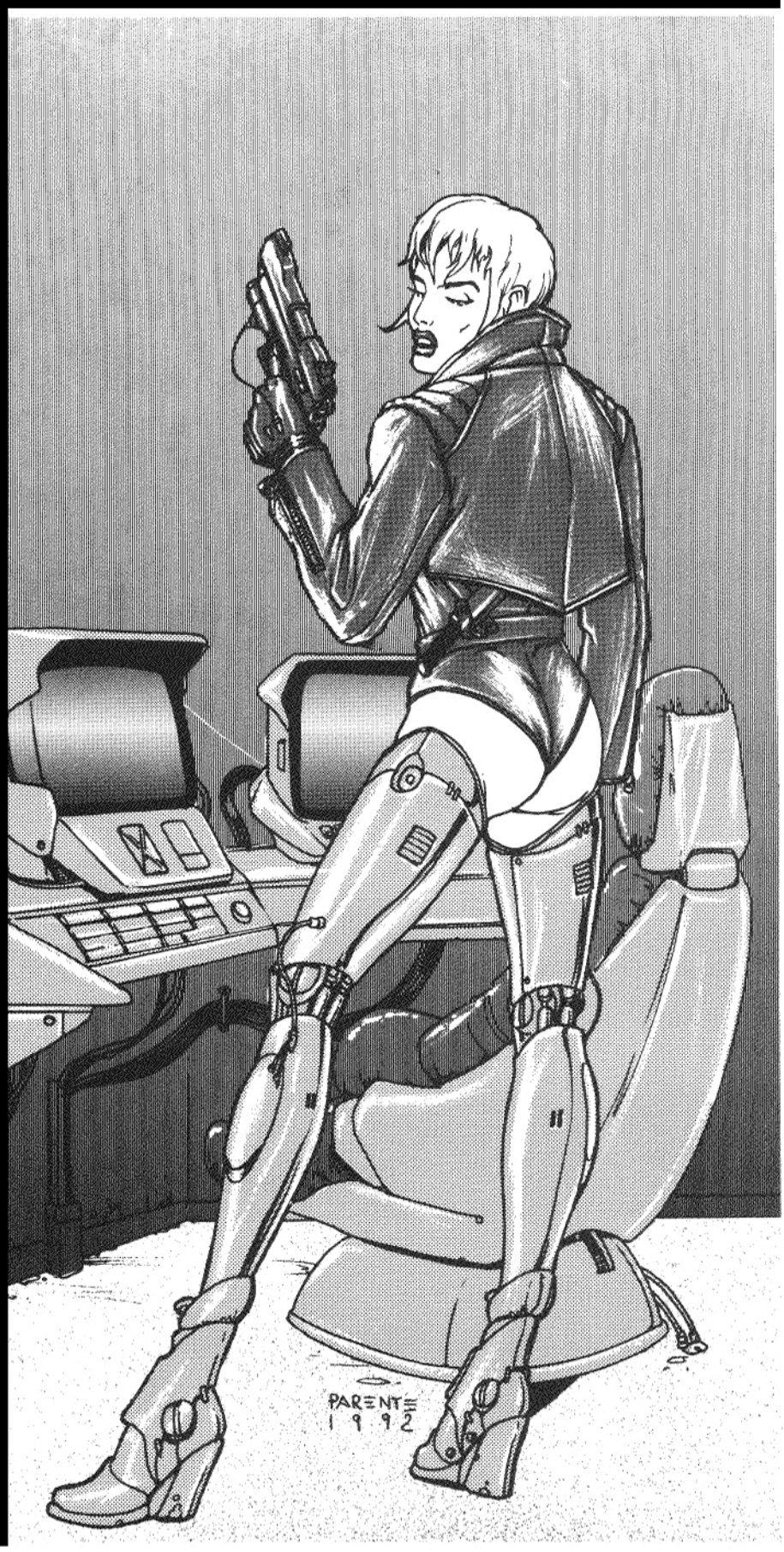
1D10+1 Ходов. **x1**
1D10+1 Минут. **x2**
1D10+1 Часов. **x3**

Обратись к приведённой выше таблице и умножь общую СЛОЖНОСТЬ (БАЗОВАЯ СЛОЖНОСТЬ + СИЛА - ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ) на множитель, чтобы определить финальную Сложность создания препарата.

Цена

Стоимость одной дозы определяется путем умножения уровня Сложности препарата на 25eb. *Пример: Синдементафилинин имеет Сложность 26. Его стоимость на Улице составила бы 650eb за дозу.*

РОЛИ
ПЕРСОНАЖИ
ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ
ЗАДАЧИ И НАВЫКИ
ОРУЖИЕ
БРОНЯ
ЭКИПИРОВКА
КИБЕРНЕТИКА
СРАЖЕНИЕ
МЕДИЦИНА
НЕТРАННИНГ



РАЗДЕЛ
10
НЕТРАННЕР

Ты подключаешь последнее соединение, убедившись, что твои наручные разъёмы не разболтались. Ты нажимаешь кнопку "ВВОД". Мгновенно твоё сознание заполняется черно-белой статикой падения в "онлайн". Затем, с тошнотворным, ощущением падения, ты мчишься вперед в лабиринт движущихся неоновых фигур и переплетающихся линий сетки.

Ты в Сети.

Сеть - это телекоммуникационная сеть, соединяющая все компьютеры и телефоны на Земле. Она образованна радиосвязью, телефонной и сотовой связью, а микроволновые передатчики транслируют информацию на орбиту и за её пределы. В конце 20 века Сеть была доступна только через компьютерный терминал, используя устройство под названием модем, для отправки и получения информации. Но в 2020 году в Сеть можно войти напрямую, используя собственный мозг, интерфейсные разъемы и сложные интерфейсные программы, которые превращают компьютерные данные в перцептивные события.

Нетраннеры

Нетраннеры - это крутые компьютерные чуваки вне закона, которые представляют собой продвинутые версии компьютерных хакеров конца 20 века. Нетраннеры работают по обе стороны сложных и драконовских закона, охватывающих компьютерную преступность в мире Киберпанка. Компьютерные ковбои, любящие опасную езду, Нетраннеры буквально держат свои жизни в своих руках, когда они штурмуют мущьные Крепости Данных и воюют со смертоносными программами противодействия вторжению, которые их охраняют — бескомпромиссная борьба человека и машины.

Некоторые люди делают это ради славы или потому, что уже достигли её, но большинство Ранят в Сети за деньги. Внутри каждой компьютерной системы, связанной с

"Чёрт, да она была хороша. Нет, она была лучшей. Может быть, потому что она была боевым программистом во время третьей корпоративной войны, а может быть, это был просто дар".

"Я всегда думал, что это из-за того происшествия - того, что оторвало ей обе ноги и часть одной из рук. Со всем кибер-оснащением, осталось не так уж и много от человека. Я полагал, что она живёт только в Сети. Всё остальное было лишь по-прежнему полуживым телом".

"Отлично выглядящим полуживым телом..."

- Эйджер

"Есть больше дюжины Нетраннеров, которым копы из "Сетевого Дозора хотели бы сжечь мозги. И Рэйч Бартмосс - это как минимум двое из них..."

- Спайдер Мёрфи

"Господи, как же здорово быть любимчиком..."

- Рэйч Бартмосс

сетью, находится информация. Некоторые сведения тривиальны и бесполезны, как списки рецептов или заметки, но большая часть информации невероятно ценна. Новейшие бизнеспланы. Инсайдерские списки лидеров. Секретные чертежи. Информация для шантажа. Новейшие горячие программы и программное обеспечение. Деньги, которые ты можешь перевести в электронном виде на свои собственные банковские счета. Формула "Coke Classic". Даже если ты не можешь найти применение тому что ты нашёл, обычно ты можешь продать это Фиксеру, который, в свою очередь, перепродаст это кому-то, кто сможет.

Еще одна причина, по которой люди Ранят в Сети - это подстраховка остальной команды Киберпанков. Если тебе нужно отправить кого-то в сильно защищенное сооружение, ком-пьютер сооружения может иметь карты этого места. Оказавшись внутри, ты можешь использовать такой компьютер, чтобы переопределить системы безопасности, открыть контролируемые компьютером двери, даже подглядывать через управляемые компьютером камеры безопасности и прочие устройства наблюдения. Большинство профессиональных команд Соло имеют по крайней мере одного Раннера на зарплате, просто чтобы собрать информацию о безопасных участках и препятствиях составляя план боя. Корпорации также нанимают Нетраннеров для защиты своих компьютерных систем и осуществления собственного компьютерного корпоративного шпионажа.

"Раса Пришельцев может проникнуть в Сеть через космос. Некоторые ковбои думают, что это уже произошло. У меня есть сомнения... Но у меня также есть лазер, на всякий случай".

- Эйджер

Законы 2000-х годов крайне драконовские по отношению к компьютерной преступности. Большинство государственных учреждений могут свободно использовать любые средства для устранения злоумышленников. Большинство корпораций одинаково жестки (ко всем, за исключением своих собственных ручных Раннеров). Даже не прибегая к крайне незаконным "Чёрным" программам, закон позволяет властным корпам обнаруживать и арестовывать злоумышленников на месте. Значительные тюремные сроки и, возможно, стирание сознания - это всего лишь примеры того, что ждёт компьютерного преступника.

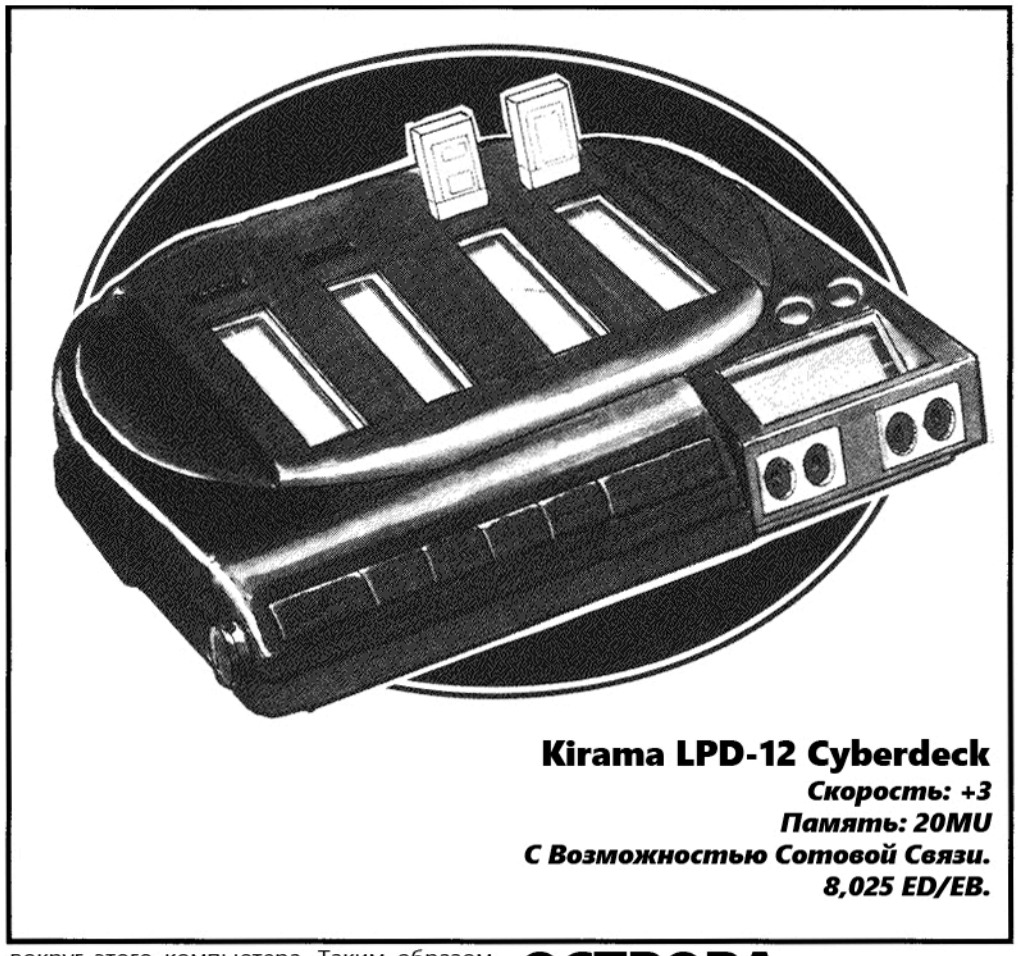
Но ты же не собираешься попадаться, верно?

Сетевая география

В основном Сеть представляет собой бширное "Потенциальное пространство", построенное путём соединения теле-фонных линий и оптоволоконных кабелей управления. **Алгоритм преобразования "Ихара Грабб"**, управляет Сетевой реальностью, генерируя это пространство в виде топографии "Проводникового скелета" - сеток и фигур. Области линий с высоким сопротивлением (старые линии, искажённые передачи), проявляются как горы, в то время как области линий с низким сопротивлением появляются как равнины или долины. Отдельные компьютерные системы выглядят как ЯРЛЫКИ или конструкции, созданные из миллионов крошечных "битов" цвета и света, которые, подобно видеоизображениям или полутоновым фотографиям, могут быть различены как отдельные части только при ближайшем рассмотрении. Для упрощения навигации по Сетевому пространству актуальные коммуникационные линии Сети представлены в виде бесконечной бело-голубой сетки. Когда отдельная линия должна быть обнаружена, программы в "кибердеке" Нетраннера находят необходимые линии или точки доступа и идентифицируют их с помощью яркого красного маяка.

Преобразователи "Ихара-Грабб", также предназначены для соотношения физического место- положения системы и её расположения в Сетевом пространстве. Например, компьютерная система, находящаяся высоко в небоскрёбе, будет видна как ЯРЛЫК, расположенный высоко в Сетевом пространстве. Система, погребённая под землей, будет расположена примерно так же, относительно плоскости Сетевого пространства, как и относительно уровня земли во внешней реальности Реальном пространстве. Местоположение обеих систем в Сетевом пространстве может быть обнаружено в их отдельных подсетях, расположенных аналогично их реальному местоположению. Движущаяся система будет перемещаться по подсетям, параллельно её перемещению в Реальном пространстве.

Любое место, где компьютер может быть включен и подключен к СЕТИ, является продолжением СЕТИ в этой вселенной. Сеть, насколько можно судить, потенциально бесконечна - если ты можешь связать компьютер с этой коммуникационной паутиной, ты автоматически создашь новый раздел СЕТИ



Kirama LPD-12 Cyberdeck
Скорость: +3
Память: 20MU
С Возможностью Сотовой Связи.
8,025 ED/EB.

вокруг этого компьютера. Таким образом, новые области создаются всё время, пока всё больше компьютеров подключаются и выходят в Сеть.

Теоретически, ты можешь поместить Сетевое радио-подключение в отдалённый космический зонд и расширить Сеть в глубины космоса. Но потребуется много времени, чтобы добраться до этой области Сетевого пространства, и целая вечность, чтобы сделать хоть что-то. Ихара и Грабб выдвинули теорию, что инопланетный разум, обладающий большой силой и знанием земных компьютерных технологий, может связаться с сетью на межзвездных расстояниях. Вероятно, на самом деле он не сможет ничего сделать. Лучшим решением было бы транслировать сигнал на орбитальный спутник, загрузив копию инопланетного ИИ в сеть на этом конце, а затем свободно перемещаться по Сети.

Некоторые Нетраннеры утверждают, что это уже произошло.

ОСТРОВА СЕТИ

Люди, места и объекты в Сетевом пространстве

Регионы

Регионы (также называемые Королевствами) - это большие области на карте мира (например, Атлантида в Южной Атлантике/Африканском бассейне). Они отображаются названием. Регион - это неустойчивая зона со сдвигающимися границами, всё время появляются новые области, и границы постоянно меняются по мере изменения потенциальной Сетевой реальности. Это не совсем место, скорее грубое определение зоны, где конкретные группы или правительства имеют наибольший контроль. Регионами являются:

Атлантида: это второе по величине из региональных королевств, простирающееся от Центральной и Южной Америки до западного побережья Африки. Регион в основном контролируется "Центрально Американской Федерацией" и её союзными корпорациями. Основные Городские Сети

"Парень, как бы я хотел, чтобы старина Билл Гибсон был рядом и увидел это!"

"Эй, Эйджер. Разве ты не знаешь, что упоминать имя твоего святого покровителя, к несчастью?"

- Где-то в регионе (Pacifica) Пацифика, LDL 2542.0219

"Пацифика... Плавающие островки света, увенчанные неоново-зелеными фрактальными пальмами. Всё это плывёт над ярким, сверкающим океаном, как что-то из тропического сна".

"У них есть виртуальная конструкция воды, настроенная так, чтобы ты мог видеть всё пространство до безграничного морского дна, где цветные светящиеся образы рыб плавают между движущимися миражами кораллов, преследуемые умными программами дельфинов - частично ИИ и частично иллюзией".

- Рэйч Бартмосс. "Net Traveller's Guide, 2019"

расположены в Мехико, Боготе, Гаване, Рио-де-Жанейро, Буэнос-Айресе, Дакаре и Асенсьоне. Атлантида - довольно свободный регион, с большим количеством торговли на "Чёрном рынке", особенно в городе Панама.

Ржавый пояс: этот регион охватывает центральную и восточную части Соединенных Штатов. Ключевые Городские Сети, это Мегаплекс Нью-Йорк/Бостон-Вашингтон, Чикаго-Грейт Лейкс, Атланта-СитиКор, Новый Орлеан и Сент-Луис. Регион представляет собой почти абсолютную диктатуру, контролируемую тройкой - Сетевой Дозор, Временное правительство Соединённых Штатов, и консорциум ЕвроМаркет. Системы тщательно контролируются, а к компьютерной преступности относятся с особой жестокостью.

Олимпия: регион Олимпия охватывает большую часть Юго-Западной и западной части Соединенных Штатов. Номинально это владения Сетевого Дозора и Временного Правительства Соединённых Штатов (USPG). Отдельные Городские Сети обычно контролируются на местном уровне наиболее известной корпорацией в этом районе: Денвер (Орбитал Аир, Солт-Лейк (Militech), Мегаплекс Даллас / Хьюстон (World-Sat), Альбукерке (Militech). Большая часть трафика в этих регионах связана с корпорациями, и связанными с ними многими установленными Досками Объявлений и Локальными Подсетями.

Пацифика: это самый крупный из регионов, охватывающий западное побережье Северной Америки и простирающийся на большую часть Тихоокеанского бассейна. Как и в случае с Олимпией, она находится под совместным управлением "Сетевого Дозора и USPG, до края Гавайского бассейна. На данный момент существует четырёхполосное разделение между Сетевым Дозором, USPG, Arasaka LTD и Федерацией совместного процветания дальней Азии. В Соединённых Штатах большинство ключевых Городских Сетей контролируются самой мощной корпорацией в конкретном городе: Найт-Сити (Arasaka), Сан-Франциско (EBM), Лос-Анджелес (Petrochem), Сиэтл (Arasaka). В этих городах контроль относительно свободен. По всему Тихоокеанскому бассейну контроль усиливается по мере того, как "Arasaka" ужесточает свою хватку.

Токио-Тиба: это очень маленький регион, охватывающий Японский архипелаг, в частности Токио, Осака и Иокогама. Тиба является центром операций для ряда очень мощных дзайбацу, в том числе Mitzubishi-Dai, Matsushima-Kiroshiu, и конечно же, "Arasaka". Однако из-за огромного количества междзайбацовых войн ни одна мега-корпорация не может установить контроль, что делает его зрелым полем для информационного посредничества и корпоративного сетевого шпионажа.

Африкани: это региональное "королевство" простирается от края Атлантиды через Африку до Ближнего Востока и Мадагаскара. Основными Городскими Сетями являются Аддис-Абеба, Занзибар, Каир, Алжир, Найроби, Мозамбик и Александрия. За исключением Найроби и Каира (под контролем фирмы "Orbital Air"), остальная часть Африкани представляет собой хаотичную пустошь устаревших систем, изменяющихся союзов и фанатиков. Рекомендуется соблюдать осторожность.

Евро-Театр - это самое мощное из региональных "королевств", Евро-Театр в первую очередь контролируется EuroCorp. Основными Городскими Сетями являются Лондон, Париж, Берлин, Франкфурт, Мюнхен, Цюрих, Амстердам, Рим, Мадрид и Стокгольм. Три крупнейших "Euro-Corps" в каждом городе работают в сотрудничестве с Сетевым Дозором для поддержания безопасности. В Сети Евро-Театра доминирует корпоративный трафик, существует несколько частных систем, и большинство независимых Нетраннеров уже известны и отмечены Сетевым Дозором. Евро-Театр является хорошим местом для легальных деловых операций, банковских операций, Сетевых конференций и других законных сделок. Это очень, очень плохое место для совершения компьютерных преступлений.

Сов-Пространство: этот регион охватывает границы ныне сокращённого Союза Советских Социалистических Республик, простирающийся в Восточную Европу. Ключевыми Городскими Сетями являются Москва, Ленинград, Варшава, Киев, Будапешт, Вена и Прага. СССР держит номинальный контроль над этим регионом, причём контроль постепенно переходит к Сетевому Дозору и Европейскому Экономическому сообществу вокруг Польши. Системы в Сов-Пространстве, как правило, примитивны, медлительны и оснащены несколькими смертоносными программами, а не сложной защитой. Восточноевропейские Нетраннеры варьируются от простых хакеров до самых смелых ковбоев во всем Сетевом пространстве (этим парням нечего терять). Весь регион изобилует шпионажем, торговлей информацией и мелкими пререканиями малых политических группировок, ищущих собственные экономические выгоды. Хорошее место для продажи информации, если вы не возражаете платить в дешёвой валюте.

Орбитсвилл: самая большая потенциальная область, охватывающая низкое земное и околоземное пространство. Орбитсвилл - отличное место, чтобы встречаться с людьми, собирать слухи и вообще хорошо проводить время. Системы защиты понижены до практически несуществующих. Орбитсвилл в основном контролируется "Orbital Corporations" и "ESA" (у которого есть своя версия Сетевого Дозора). Там не так много "Кротового" трафика - орбитальная временная задержка (2-3 секунды) делает Нетраннинг с Земли смелым заявлением. Местный трафик очень оживлённый, со всеми космическими станциями и колониями, подключенными к постоянному потоку болтовни. Сделки заключаются в основном на уровне мелочей: торговля сырьём лекарствами, воздухом, едой, водой и сплетнями.

Связь на Дальние Расстояния

Связь на дальние расстояния (*LDL*), позволяет мгновенный трансфер между городами. Корпорация "World Wide Internet Communications Corporation" поддерживает большинство доступных *LDL*-линий связи в рамках своих услуг "на дальние расстояния", но многие крупные корпорации имеют частные междугородные связи, которые идут только между корпоративными офисами.

Для использования *LDL* требуется пароль (обычно это Сетевой код доступа Нетраннера, который используется для выставления счетов). Однако, с помощью правильных программ можно убедить интернет, что этот запрос является локальным, или что запрос никогда и не совершался.

Дикое пространство

Перемещение через *LDL* почти всегда осуществляется по восходящим / исходящим ссылкам. Большая часть физического пространства "перепрыгивается", и это по большей части неизвестная территория. Тем не менее, активация отдельных компьютеров может создать независимые области, не связанные напрямую с Сетью. Промежуточные расстояния между физическими точками Сети (такими как Сан-Франциско и Найт-Сити) называются Дикое пространство. Дикое пространство изначально теоретизировал в 2004 году Д. А. Грабб, разработчик компьютерных игр и хакер, который представлял её себе как обширную область дремлющей потенциальной реальности, которая могла возникнуть, когда компьютер был связан с сетью. Без восходящих / исходящих ссылок этот регион был бы изолирован от основного трафика Сети и доступен только тем, кто был готов "идти" туда трудным путём.

Легенда Нетраннеров заключается в том, что, вероятно, "что-то" живёт в Диком пространстве: неконтро-лируемый искус-ственный интеллект, интеллект пришельцев, штуки, которые имеют свои собственные отдельные "Городские сети", которые появ- ляются только изредка, когда эти силы открывают восходящую / исходящую ссылки с основной Сетью. Эквивалентом будет отдаленный остров Южных морей, который неизвестен и недостижим, пока каноэ не отправится к ближайшей цивилизации. Если бы туземцы умели проникать в цивилизацию и скрывать свою истинную природу, они, вероятно, могли бы оставаться нераскрытыми веками.

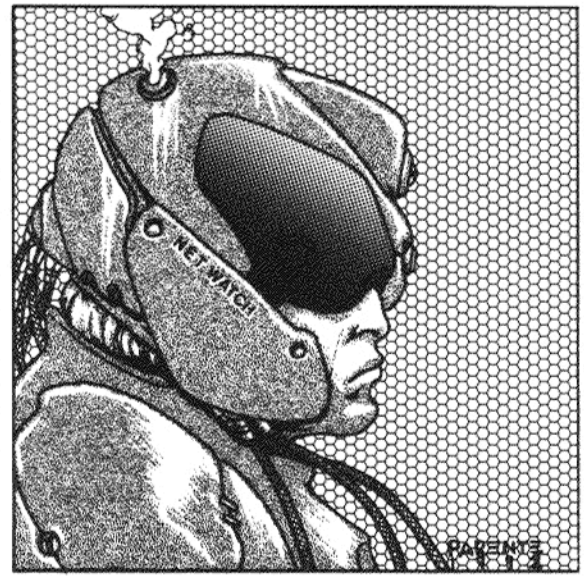
Сетево Дозор

Сетевой Дозор - это полицейская организация предназначенная для патрулирования Сети в поисках незаконной деятельности. Правительства, отдельные корпорации и другие крупные группы вкладывают деньги, оборудование и своих лучших Нетраннеров в организацию Сетового Дозора. Сетевые Копы оснащены очень мощным программным обеспечением и свободно перемещаются по Сети, выискивая особые Удары, который могут охватить город, регион или даже континент.

Сетевые копы (Так же называемые Волками, Хорьками и Айсменами) оснащены очень мощными программами отслеживания, а также программами "ареста", которые могут зациклить Кибердеку в "петле" и удерживать Нетраннера замороженным, не способным выдернуть кабели и отключиться до освобождения. В то время, как арест и тюремное заключение являются целью Сетевых копов, они, как известно, используют "Чёрные" программы, чтобы убивать или калечить свои цели.

Доски Объявлений

Доски Объявлений - это дружественные Крепости Данных, где Раннеры могут встречаться для обмена информацией, бесед, обмена программным обеспечением и так далее. Крепости Данных Досок объявлений обычно сильно защищены и куда-то запрятаны. Оказавшись внутри, пользователь Доски объявлений сталкивается с рядом "зон" или "клубных комнат", предназначенных для различных функций. Они, как правило, разработаны вокруг тематических виртуальных реальностей. Например, Доска Объявлений Охотничьего Клуба Денвера - это замысловатая конструкция большого старинного английского поместья в виртуальной реальности, в комплекте со слугами, гостиной и площадкой для крикета.



"Сетевой Дозор был создан в рамках одностороннего соглашения ООН. Они уполномочены защищать и обслуживать законопослушных граждан Всемирной сети связи..."

- История Сетевого Дозора "A DMS Production"

"Сетевой Дозор . Куча козырьков с "кибер-деками", которые любят помыкать людьми. Нам нравится уводить за собой Айсменов в пустынные области сетевого пространства и сбрасывать их в ущелья. И не только ради удовольствия..."

- Рэйч Бартмосс

"Моей первой декой была древняя Hitachi-Radio Shack. Это была клавиатура с чёрно-белым монитором, и она была медленнее, чем конгрессмен, принимающий налоговые законопроекты. Первым делом, я использовала её, чтобы взломать офис продаж "Zetatech" и выписать себе заказ на новую Parraline 5750A, в этой деке было всё - скорость, мощность, память. Я была влюблена..."

"Но я всё ещё придерживаю эту старую Hitachi-RS 95, на всякий случай. Никогда не знаешь наверняка".

- Спайдер Мёрфи

Сетевое Оборудование

Интерфейсы

Человеческий разум не может понять поток данных так же, как он не может "увидеть" электрон. Ему нужен способ интерпретировать входящие данные как что-то осмысленное. И так, Нетраннерам доступна функция Интерфейс - суперсовременная версия более примитивной системы "виртуальной реальности" 1990-х годов - для интерпретации потока данных. Интерфейс перехватывает данные, поступающие через Кибердеку, и переводит их во что-то понятное, а затем направляет измененные данные в глаза и уши Нетраннера. Мир, воспринимаемый через Интерфейс, реален, потому что он подключен через разъёмы к его чувствам.

Так зачем же идти на все эти трудности, чтобы создавать Интерфейс? Почему бы просто не использовать клавиатуру, как и остальные "мясные умы"? Отчасти ради удовольствия. Но кроме того, реалистичный и опасный Интерфейс даёт Нетраннеру дополнительное преимущество. Оно держит его бдительным, вовлечённым и заинтересованным в его окружении. В конце концов, на что бы ты отреагировал быстрее - на слово "Демон", появляющееся в воздухе перед тобой, или на живое, дышащее пятитонное чудовище, щёлкающее пылающим хлыстом над твоей головой?

Можешь не сомневаться.

Второе Поколение

Ранние Интерфейсы были формой искусства - каждый год миллионы программистов посвящали себя построению достоверной и увлекательной реальности для Нетраннинга, используя сложные программы искусственного интеллекта и генераторы случайных сценариев. Эти Интерфейсные программы функционировали на низком уровне, линия с узкой пропускной способностью не могла передавать намного больше информации, чем старомодный компьютерный модем 1990-х. В дополнение к существующему ограничению объёма, эти ранние Интерфейсные программы также не могли дать Нетраннеру ощущение прибывания его в реальном мире за пределами компьютерного экрана.

Затем, в 2014 году, мастера Сети достигли значительного прорыва - Алгоритм преобразования "Ihara-Grubb". "I-G" преобразование позволило Кибердеке экстраполировать линии Сети по отношению к их координатам в Реальном пространстве, а затем создавать графическую модель, которая может быть воспринята Интерфейсной программой. Результаты могут быть использованы в качестве навигационной помощи в Сети, а также обеспечить ощущение пространства и времени, невозможные с более ранними конструкциями.

ЯРЛЫКИ

Одним из других преимуществ "И-Г" преобразования является то, что оно позволяет перевести сигнал твоей Кибердеки в видимый аватар в Сети. Это отображение тебя известно как ЯРЛЫК.

Большинство вещей в сети имеют какой-нибудь ЯРЛЫК, даже если он не указан, формулы "И-Г" сами создадут полигональный образ для его отображения. Твой ЯРЛЫК - это личный символ, это то, с чем другие Нетраннеры будут говорить и взаимодействовать, когда встретят тебя в Сетевом пространстве. Твой ЯРЛЫК может выглядеть как угодно - бронированный техновоин, фантастическое существо, причудливая фигура или логотип, даже как ты сам. Ты можешь изменить свой ЯРЛЫК каждый раз, когда ты входишь в Сеть. Ты даже можешь замаскировать свой ЯРЛЫК с помощью специальных программ, для того чтобы прятаться и уклоняться. Выбор ЯРЛЫКА является одной из первых вещей, которую ты будешь определять, когда ты подключаешься. Убедись, что он полностью отображает твой личный стиль.

Интерфейсные Разъёмы

Итак, что тебе понадобится для Рана по Сети, кроме холодного мозга и горячего Интерфейса? Подключение к об-ширной мета-вселенной Сети требует двух дополнительных частей оборудования.

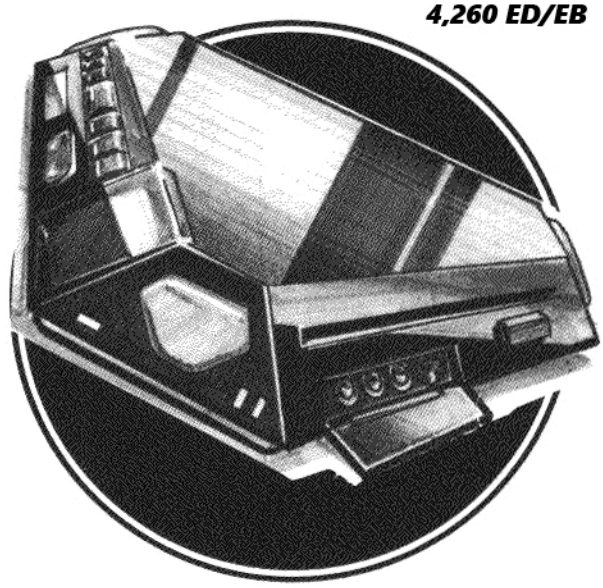
Первое - это набор нейронных или интерфейсных разъёмов. Интерфейсные разъёмы, в сущности, лишь пластиковые разъёмы, встроенные в запястья, виски или заднюю часть шеи Нетраннера для подключения к Кибермодему с помощью кабелей (как описано в разделе **ДОБАВИМ КИБЕРА В ПАНК**, стр. 81-82).

Ты можешь обойтись и без разъёмов, всё что тебе понадобится, это Комплект электродов (стр. 134). Это самоклеящиеся электроды, которые улавливают нейронные сигналы с помощью индуктивности кожи. Они медленнее и менее отзывчивы, чем разъёмы (-2 к РЕФ, для работы в Сети), но они дешевле и не имеют Цены человечности.

Следующее что тебе потребуется - это Кибердека.

SGI Technologies "Elysia"

Скорость: +3
ЦПУ: 1
Память: 20
Стены Данных: +5
Опции: Клавиатура, Видеоэкран 3x4, порт для 8 электродов, считыватель чипов, полная портативность.
4,260 ED/EB



Zetatech Parraline 5750

Скорость: +2
ЦПУ: 1
Память: 10
Стены Данных: +4
Опции: Клавиатура, Видеоэкран 2x3, считыватель чипов.
Около 3,600 ED/EB.

Кибердеки

Стандартная Кибердека размером с книгу в мягкой обложке, изготовлена из пластика и весит около полутора килограмм. Она имеет 6 портов для подключения дополнительных опций, а также 6 выходных портов для подключения других людей (владелец деки, однако, является единственным, кто может управлять ею, делая других людей лишь пассажирами).

Это стандартная дека, с которой каждый начинает свою карьеру в Нетраннинге. Цены варьируются от 500.^{oo} за подержанную модель, до 1000.^{oo} за новую. Но ГМ может проявить немного милосердия, выдав твоему персонажу дешёвую подержанную деку.

За определённую цену конечно...

Большинство Кибердек, это настольные модели - стационарные и подключенные к розетке, Нетраннер же не собирается никуда ходить, верно? Однако технический прогресс поднял деку со стола и вывел её на Улицу.

Портативные деки: эти деки имеют внутренние, перезаряжаемые блоки питания подходящие для 4 часов работы (Заряжаются 1 час за каждый час аккумулируемой мощности). Все боевые, встроенные в киберконечности и сотовые деки относятся к этому типу. Портативная дека стоит 2000.^{oo}.

Деки встроенные в киберконечности: это портативные деки размером с пачку сигарет. Они могут быть установлены в киберконечность (телефонные соединительные кабели подключается между конечностью и телефонными линиями). Сама дека вмонтирована прямо в тело вместе с коннектором управляющим киберконечностью. Смотри **ДОБАВИМ КИБЕРА В ПАНК**, стр. 90-91.

Это может оказаться очень опасным вариантом - подключение напрямую. Твои приятели не заметят, как ты перегреваешься, чтобы выдернуть из тебя кабель. Вместо этого ты просто сгоришь.

ПОПУТЧИКИ

Но подожди! Ты можешь вывести свой переживаемый опыт на монитор, чтобы другие могли это видеть, или даже подключить своих приятелей с электродами, чтобы позволить им гонять вместе с тобой. Помни, твой навык Интерфейс - это твоя способность контролировать и визуализировать - например в фэнтезийном Ране, другие могут только смотреть, как маг творит магию, они не могут делать это сами. Подключив электроды, они могут только сопровождать, но не смогут запускать программы или делать какие-либо другие вещи.

СОТОВЫЕ ДЕКИ

Это очень дорогие деки, которые имплантируются или иным образом хранятся на теле. Пока ты остаёшься на одном месте, ты можешь мгновенно подключиться к Сети.

Это хорошая идея для компаний, так как она позволяет твоему Нетраннеру двигаться вместе с группой. Специальная программа в деке управляет всеми функциями тела Нетраннера, она не даёт ему упасть, пускать слюни или бормотать, он даже может использовать свой голос, находясь в Сети, чтобы описать то, что он видит. Поскольку действия при Нетранинге происходят со скоростью мысли, это означает, что это выглядит так, будто твой Нетраннер, улетает в космос на несколько секунд, а затем говорит: "Эй, я нашёл электронную дверь, и я запускаю свою утилиту "Doormaster Mark 5®", чтобы открыть её." - Затем дверь открывается.

Если ты попадешь в основных Сетевые функции, тебе нужно только заскочить, запустить свою утилиту "ОБНАРУЖЕНИЕ УДАЛЁННОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ", перехватить контроль своей утилитой "УПРАВЛЕНИЕ УДАЛЁННЫМ ПОДКЛЮЧЕНИЕМ", сделать своё дело и вернуться. Только вот, когда ты взламываешь системы, ты должен оставаться на виду в течение длительного времени тем самым напрягая остальную часть группы.

Боевые Штурмовые Деки: эти деки сконструированы из прочной керамики и стали, способны переносить попадания пуль и удары (**SP** 20). Большинство боевых дек разработаны портативными, и имеют кабели адаптера, которые позволяют им подключаться к любому типу телефонной линии. Около 3000.^{oo} при условии наличия (Сложная задача).

Сотовые Деки: эти портативные деки сконструированы для того, чтобы соединяться с сотовой телефонной сетью. Они очень эффективны в любом месте в пределах города, но бесполезны в сельской местности (большинство из них имеют гнезда для навесных ручных телефонов). Сотовая дека имеет 25% шанс потерять сотовую связь при использовании в движущемся транспортном средстве, проваленный бросок автоматически выкинет Нетраннера из Сети. Но это небольшая цена, что-бы заплатить за высокий уровень мобильности, предлагаемый сотовой декой. Сотовая дека стоит 4000.^{oo}.

Улучшаем Твою Деку

Стандартная дека имеет только одну Память (вмещает 10 (***MU***) Единиц Памяти или около 10 программ), имеет Скорость 0 и проч-ность Стены Данных 2. Хотя сейчас это не будет значить для тебя многого, к тому времени, когда ты доберешься до (Сетевого Сражения (стр. 151) и **Конструирования Крепостей Данных** (стр. 154), ты пожелаешь узнать, как усовершенствовать свою деку, насколько сильно, насколько далеко ты сможешь зайти.

Память: за дополнительные 5,000 ED/EB ты можешь приобрести дополнительную Память для своей деки. Это улучшит твои программные мощности до 20 *MU*, удваивая стандартный объём.

Скорость: за дополнительные 2,000 ED/EB ты можешь увеличить Скорость своей деки на один уровень, до придела равному 5. Это может быть жизненно важно, так как Скорость деки определяет, кто движется первым в бою Нетраннеров. И в этой игре последний - мертвец.

Стены Данных: за дополнительные 1,000 ED/EB, ты можешь увеличить защиту Стен Данных своей деки на один уровень, до потолка в 10. Стены Данных важны, они являются "бронёй" деки, противостоящей атакам со стороны Антисистемных программ.

А ещё есть **опции...**

Опции деки

В дополнение к твоей базовой модели, дека любого типа может быть усовершенствована путём добавления нескольких опций.

Комплект Электродов - это самоклеящиеся электроды, которые позволяют тебе совершать Ран в Сети без разъёмов. Электроды медленнее, чем разъёмы (-2 к (*STAT*) РЕФ для работы в Сети), но не имеют потери человечности. Они обычно используются начинающими Ранерами и "туристами", посещающими Сеть ради забавы.

Клавиатуры - это опция, которая позволяет Нетраннеру управлять декой косвенно. Они ужасно медленные (-4 к РЕФ для работы в Сети), но невосприимчивы ко всем Антиличностные атакам, кроме программы "Поджигатель".

Видеоэкраны - это плоский экран, видеомониторы высокой чёткости, которые могут быть использованы для отображения Сетевого вида сторонним лицам.

Принтеры позволяют делать печатные копии изображений и записей с твоей деки. Большинство из них - небольшие лазерные принтеры размером с большую книгу, использующие обычную бумагу.

Считыватель/Рекордер Чипов используют стандартные Чипы Данных (10 ED/EB за штуку) для того, чтобы хранить программы, изображения и другие полезные вещи из твоей деки. Размером они примерно с пачку сигарет.

ВоксБоксы - это небольшие акустические устройства, которые могут синтезировать звук из деки. Они также могут быть использованы Нетраннером, что-бы поговорить со сторонними лицами, пока он находится в Сети. Размером с пачку сигарет.

Сканеры представляют собой плоскую пластину с оптическим считывателем символов и возможностью записи изображений. Они варьируются от размера листа бумаги, вплоть до моделей с метровыми сторонами.

Опции	***Цена***
Комплект электродов	10.^{oo}
Клавиатуры	100.^{oo}
Видеоэкраны	100.^{oo} за 30 см^2
Принтеры	300.^{oo}
Считыватель Чипов	100.^{oo}
Дополнительные Чипы	10.^{oo} за штуку
ВоксБоксы	300.^{oo}
Сканеры	100.^{oo} - 300.^{oo}

Cyberpunk

ШАБЛОН КИБЕРДЕКИ

Модель _____ ***# ЦПУ*** ___

[ ] Сотовая [ ] Портатив. [ ] Боевая Дека [ ] Дека в Кибер.

[ ] Стандартная

Цена _____ ***СТЕНА ДАННЫХ*** _____

СИЛА КОД. ВРАТ _____ ***СКОРОСТЬ*** _____

ПАМЯТЬ _____

ОПЦИИ?

[ ] Электроды [ ] Клавиатура [ ] Видеоэкран [ ] Принтер

[ ] Счит. Чипов [ ] ВоксБокс [ ] Сканер [ ] Доп. Чипы_____

Твой ЯРЛЫК _____

ПРОГРАММЫ

Тип	MU	СИЛ.	Цена
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R.Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

ШАБЛОН КИБЕРДЕКИ

Модель _____ # ЦПУ ___

[ ] Сотовая [ ] Портатив. [ ] Боевая Дека [ ] Дека в Кибер.

[ ] Стандартная

Цена _____ СТЕНА ДАННЫХ _____

СИЛА КОД. ВРАТ _____ СКОРОСТЬ _____

ПАМЯТЬ _____

ОПЦИИ?

[ ] Электроды [ ] Клавиатура [ ] Видеоэкран [ ] Принтер

[ ] Счит. Чипов [ ] ВоксБокс [ ] Сканер [ ] Доп. Чипы_____

Твой ЯРЛЫК _____

ПРОГРАММЫ

Тип	MU	СИЛ.	Цена
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R.Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

ШАБЛОН КИБЕРДЕКИ

Модель _____ ***# ЦПУ*** ___

[ ] Сотовая [ ] Портатив. [ ] Боевая Дека [ ] Дека в Кибер.

[ ] Стандартная

Цена _____ ***СТЕНА ДАННЫХ*** _____

СИЛА КОД. ВРАТ _____ ***СКОРОСТЬ*** _____

ПАМЯТЬ _____

ОПЦИИ?

[ ] Электроды [ ] Клавиатура [ ] Видеоэкран [ ] Принтер

[ ] Счит. Чипов [ ] ВоксБокс [ ] Сканер [ ] Доп. Чипы_____

Твой ЯРЛЫК _____

ПРОГРАММЫ

Тип	MU	СИЛ.	Цена
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R.Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Cyberpunk

ШАБЛОН КИБЕРДЕКИ

Модель _____ # ЦПУ ___

[ ] Сотовая [ ] Портатив. [ ] Боевая Дека [ ] Дека в Кибер.

[ ] Стандартная

Цена _____ СТЕНА ДАННЫХ _____

СИЛА КОД. ВРАТ _____ СКОРОСТЬ _____

ПАМЯТЬ _____

ОПЦИИ?

[ ] Электроды [ ] Клавиатура [ ] Видеоэкран [ ] Принтер

[ ] Счит. Чипов [ ] ВоксБокс [ ] Сканер [ ] Доп. Чипы_____

Твой ЯРЛЫК _____

ПРОГРАММЫ

Тип	MU	СИЛ.	Цена
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R.Talsorian Games, Inc. Photocopy permission granted for personal use.

Программы

Программы являются рабочими лошадками Нетраннинга. Они сражаются, защищают, де- шифруют и прячут Раннера. Если Нетраннер - кибернетический маг, то программы - это его заклинания, которые всегда под рукой.

"Ага, это правда. Я сделал свой ЯРЛЫК на основе моей бывшей. Но бля, она действительно заслужила, чтобы её звали "Душесос".

- Рэйч Бартмосс

Программы различаются по таким показателям, как: **Сила, Класс, используемые Единицы памяти (MU), Цена и ЯРЛЫК**:

Сила - насколько мощна программа по сравнению с другими программами. В бою Сила программы обычно добавляется к броску атаки Нетраннера (так же, как Точность оружия в боевой ситуации). Чем выше Сила, тем больше шансов, что программа сможет выполнить свою функцию.

Класс - это тип программы, её функция. Программы Вторжения проникают в системы, программы Обнаружения обнаруживают, Анти-IC программы атакуют другие программы и Анти-личностные программы атакуют Нетраннеров. И так далее.

Единицы памяти - отображают размер программы. Все программы измеряются в (*MU*) Единицах памяти. Память любой Кибердеки или системы может содержать 10 Единиц памяти. Это делает свободное пространство наградой для Нетраннера, ты можешь воспользоваться лишь таким объёмом программ в одном Ране.

Стоимость - это цена программы на открытом или "Чёрном" рынке. Ничто в будущем не станет бесплатным. Даже воздух, Чомбатта.

ЯРЛЫК - это то, как программа обычно выглядит в Сети. Но не рассчитывай на это, ты можете изменить ЯРЛЫК своей программы в соответствии с твоими собственными характеристиками и стилем. Просто иди и посмотри, не доверяйте ничему.

Достаточно разговоров. Читай о программах и трать свои деньги. Тебе надо совершать (*Run*) Ран.

Список Программ

ВТОРЖЕНИЕ

Молот **400 ED/EB**
Класс: Вторжение
Сила: 4; MU: 1
Молот рушит Стены Данных бомбардировкой грубым электрическим импульсом (используй формулу атаки Стены на стр. 152 - ослабляет Стену Данных с Силой 2D6 после каждой атаки). Это очень шумно и автоматически предупредит любую программу обороны в пределах 10 пространств.
ЯРЛЫК: Светящийся красный молот.

Отбойный Молот **360 ED/EB**
Класс: Вторжение
Сила: 2; MU: 2
Отбойный молот - это более тихая, но менее мощная (ослабляет Стену Данных с Силой 1D6 после атаки) версия "Молота". Он использует небольшие импульсы энергии, чтобы стереть Стену Данных.
ЯРЛЫК: Светящийся красный объект, похожий на отбойный молоток, который запускает поток раскалённых добела энергетических стрел в Стену Данных.

Червь **660 ED/EB**
Класс: Вторжение
Сила: 2; MU: 5
"Червь" - это очень коварная программа, которая эмулирует часть архитектуры захваченной системы. Он проскальзывает за Кодовые врата или Стену данных и открывает их изнутри (2 раунда, не вызывает тревогу).
ЯРЛЫК: Золотой металлический, червь робот, с зелеными неоновыми глазами.

РАСШИФРОВКА

Взломщик кода **380 ED/EB**
Класс: Расшифровка
Сила: 3; MU: 2
Серия "Взломщик кода", это программное обеспечение, разработанное для интерфейса в 2008, является классической программой взлома Кодовых врат. Серия разбирает Кодовые врата на базовую программу, а не пытается расшифровать ключ.
ЯРЛЫК: Тонкий луч белого света, который выстреливает из рук Нетраннера и проходит через Кодовые врата, превращая их в светящийся, рассеивающийся туман.

Книга волшебника **400ED/EB**
Класс: Расшифровка (файлы & кодовые фрата)
Сила: 4; MU: 2
"Книга волшебника" предназначена для просмотра, буквально, миллиардов всевозможных кодов и кодовых слов за считанные секунды, и пробы каждого из них по очереди. Это особенно эффективно (Сила 6) против Кодовых врат.
ЯРЛЫК: Поток сверкающих белых символов, льющихся с невероятной скоростью из открытых рук Нетраннера.

Лотерея **560 ED/EB**
Класс: Расшифровка (файлы & кодовые фрата)
Сила: 5; MU: 3
"Лотерея" разработана специально для работы со сложными Кодовыми вратами и Файловыми замками, которые имеют определённое слово в качестве ключа. Она задаёт Кодовым вратам ряд безобидных и наводящих вопросов ("Это больше, чем хлебница? Здесь жарко или холодно?"), предназначенные для того, чтобы назвать Нетраннеру, использующему "Лотерею", Кодовые врата и ключ от них.

"Я знал не так уж и много ковбоев, которые могли взломать систему "ЕВМ", как дешёвый сейф - туда и обратно, прежде чем Айсмен сможет даже заметить. Конечно, они были быстрыми и умными. Но в основном они полагались на знание своих программ. Так что они никогда не попадали за пределы базы, когда игровое поле превращалось в зону боевых действий".

- Эйджер

НЕТРАННЕР

ЯРЛЫК: Элегантный молодой человек в вечернем костюме начала 1900-х. Он кратко говорит с дверью, а затем исчезает, как только она открывается.

ОБНАРУЖЕНИЕ / ТРЕВОГА

Сторожевой пёс 610 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 4; MU: 5
"Сторожевой пёс" предназначен для оповещения своих владельцев о незаконных входах в систему. Это можно сделать, активацией внешнего сигна- ла тревоги или отправкой сообщения на авторизованное рабочее место. Нетраннеры могут использовать "Сторожевых псов" для патрулирования другой части Сети, например компьютерной системы конкурента, а затем выпускать "Сторожевого пса" к своему Кибермодему или рабочему месту, если безопасность нарушена. Этот метод позволяет защитить твои секретные файлы и пути в компьютеры других людей.
ЯРЛЫК: Большой, чёрный, металлический пёс. У него светящиеся красные глаза, а шею украшает металлический ошейник с шипами.

Ищейка 700 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 3; MU: 5
Как и "Сторожевой пёс", "Ищейка" предназначена для обнаружения нелегальных проникновений в систему. Однако она также отслеживает подключение вплоть до источника и предупреждает своих хозяев о местоположении нарушителя. Как и "Сторожевой пёс", "Ищейки" могут быть настроены для наблюдения за определённой частью Сети и отчитываться тебе на другое рабочее место или модем.
ЯРЛЫК: Большая, тёмно-серая гончая робот. Она имеет светящиеся голубые глаза и носит толстое кольцо синего неона в качестве ошейника.

Питбуль 780 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 2; MU: 6
Самая продвинутая форма серии "Сторожевой пёс", "Питбуль" не только отслеживает нарушителя до его источника, но и перерезает линию после получения местоположения. Он будет продолжать перерезать линию каждый раз, когда злоумышленник заходит в систему с этой точки входа, требуя, чтобы он перешёл на другую телефонную линию или Кибермодем. Как и "Сторожевой пёс", "Питбуль" может быть настроен для наблюдения за определённой частью Сети и отчитываться тебе на другое рабочее место или модем.
ЯРЛЫК: Короткая, крепко сложенная сталь- ная собака робот. Он имеет светящиеся красные глаза и носит толстое кольцо красного неона в качестве ошейника.

Рад видеть 280 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 3; MU: 1
"Рад видеть" предназначен для обнаружения невидимых ЯРЛЫКОВ в диапазоне одной подсети. Включая программы, скрывающихся Нетраннеров и объектов, сокрытых "Невидимостью" в виртуальной реальности.
ЯРЛЫК: Мерцающий серебряный экран.

Скрытое Достоинство 280 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 3; MU: 1
"Скрытое достоинство" - это разработка Рэйчела Бартмосса, используемая для отличия "Реальных" ЯРЛЫКОВ от других объектов в виртуальной реальности. Например, "Скрытое достоинство" может показать разницу между реаль-ым и виртуальным человеком, или какая книга в виртуальной библиотеке действительно является файлом данных.
ЯРЛЫК: Светящееся зелёное кольцо, через которое смотрит Нетраннер.

Радар 600 ED/EB
Класс: Обнаружение/Тревога
Сила: 4; MU: 4
"Радар" - это программа раннего предупреждения, которая обнаруживает наличие атакующей программы в пределах 10 пространств от пози- ции Нетраннера (в пределах той же подсети). Она не может сказать тебе, где находится программа, только то, что она присутствует.
ЯРЛЫК: Плоский, светящийся экран из стекла, в котором появляются изображения. Если атакующая программа присутствует, пластина заполняется изображением монстра робота. Если атакующая программа отсутствует, пластина остается пустой.

АНТИ-СИСТЕМНЫЙ

Обнулитель 570 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 3; MU: 2
"Обнулитель" предназначен для отслеживания и уничтожения рабочего Интерфейса твоего Кибермодема - один разряд, и ты должен менять чип Интерфейса на своей деке. "Обнулитель" может быть в наличии у вторгающегося Нетраннера, и использоваться для атаки дек других Раннеров, встреченных в Сети.
ЯРЛЫК: Жёлтый неоновый луч, который стреляет из пальцев Нетраннера.

Ядовитый Обнулитель 540 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 2; MU: 2
"Ядовитый Обнулитель" разработан для уничтожения не только Интерфейсного программного обеспечения, но и Памяти деки. Он разрушает Кибердеку, требуя полной замены. Как и "Обнулитель", "Ядовитый Обнулитель" может быть в наличии у вторгающегося Нетраннера, и использоваться для атаки других Раннеров, встре- ченных в Сети.
ЯРЛЫК: Зелёный неоновый луч, который выпускается из пальцев Нетраннера.

Краш 570 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 3; MU: 2
"Краш" приводит к тому, что ЦПУ подключенной деки или системы (ближайший ЦПУ в мульти-процессорных системах), становится неработоспособным на 1D6 + 1 раундов. "Разрушенная" дека автоматически выбрасывает своего Раннера из Сети, в то же время "разрушенная" система не может действовать до тех пор, пока не истечёт период времени и она не перезагрузится.
ЯРЛЫК: Большая, мультяшная бомба-анархист, с искрящим фитилём.

ДекаКРАШ 600 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 4; MU: 2
Модифицированная версия "Краша", которая работает только на Кибердеках, заставляя Нетраннера выпадать из Сети на 1d6 раундов.
ЯРЛЫК: Мультяшная шашка динамита с запалом.

Мёрфи 600 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 3; MU: 2 "Мёрфи" заставляет затронутую деку или системуслучайным образом запускать все свои приложения, используя для этого столько действий, сколько у неё есть.
ЯРЛЫК: Ты никогда не узнаешь...

Вириз 600 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 4; MU: 2
Эта вирусная атака, автоматически зацикливающая одно действие системы или деки, пока дека не будет выключена.
ЯРЛЫК: Сверкающая фигура ДНК, состоящая из вспышек и неона

Вирус 15 590 ED/EB
Класс: Анти-Системный
Сила: 4; MU: 2
Этот вирус заставляет поражённую систему или деку слу-чайным образом, каждый раунд, стирать один файл или программу, пока дека не будет выключена.
ЯРЛЫК: Клубящийся синий металлический туман с белой неоновой спиралью ДНК, расположенной в центре.

УКЛОНЕНИЕ / СКРЫТНОСТЬ

Невидимость 300 ED/EB
Класс: Уклонение/Скрытность
Сила: 3; MU: 1
"Невидимость" накладывает ложный сигнал на след твоего Кибермодема, превращая его в безобидную статику. При активации, "Невидимость" даёт Нетраннеру возможность пройти через Сеть незамеченным.
ЯРЛЫК: Мерцающее, переливающееся полотно, которое укрывает Нетраннера.

Скрытность 480 ED/EB
Класс: Уклонение/Скрытность
Сила: 4; MU: 3
"Скрытность" приглушает киберсигнал Нетраннера, что затрудняет его обнаружение. Он всё ещё виден, но атакующие программы никак не отреагируют на его присутствие. Тем не менее, другие Нетраннеры всё ещё могут видеть его.
ЯРЛЫК: Полотно чёрной энергии, полностью укрывающее ЯРЛЫК Нетраннера.

Репликатор 320 ED/EB
Класс: Уклонение/Скрытность
Сила: 3 для большинства программ, 4 против "Питбулей", "Ищеек" и "Адских гончих".
MU: 2
"Репликатор" создаёт миллионы копий следа твоего Кибермодема, отправляя их во все стороны, чтобы запутать преследующую программу. В случае успеха, преследователь будет отслеживать неправильный сигнал заходя в тупик. "Репликатор" особенно хорош против серии программ "Псы", так как он перегружает их ограниченную структуру программирования ИИ слишком большим количеством вариантов решения.
ЯРЛЫК: Хромированная сфера, создающая миллионы голографических изображений Нетраннера, мерцающих во всех направлениях.

ЗАЩИТА

Щит 150 ED/EB
Класс: Защита
Сила: 3; MU: 1
"Щит" останавливает прямую атаку на Нетраннера. При успешном использовании "Щита", атака сорвана и никакого урона не наносится.
ЯРЛЫК: Смещающееся круговое энергетичес- кое поле, появляющееся перед Нетраннером.

Силовой щит 160 ED/EB
Класс: Защита
Сила: 4; MU: 2
Более мощная версия "Щита".
ЯРЛЫК: Мерцающий серебряный энергети- ческий барьер.

Отражатель 160 ED/EB
Класс: Защита
Сила: 5; MU: 2
"Отражатель" предназначен для отражения всех атак "Оглушения", "Нокаута" и "Адской стрелы". Он не в состоянии остановить любые другие виды Анти-личностных атак.
ЯРЛЫК: Вспышка сине-зелёного света, сливающаяся в зеркальную чашу.

Броня 170 ED/EB
Класс: Защита
Сила: 4; MU: 2
Эта программа предназначена для ослабления и предотвращения всех Анти-Личностных атак. При успешном использовании "Брони", атака останавливается. В случае неудачного использования, "Броня" будет понижать все атаки "Оглушения", "Адской стрелы", "Стирателя мозга", "Зомби" и "Адской гончей" на -3 пункта.
ЯРЛЫК: Светящиеся золотые доспехи в высокотехнологичном дизайне.

Зенитка 180 ED/EB
Класс: Защита
Сила: 4 для большинства программ, 2 против "Питбулей", "Ищеек" и "Адских гончих".
MU : 2
"Зенитка" создает огромную стену из статики, ослепляя атакующую программу и позволяет Нетраннеру легко уклоняться. "Зенитка" очень хороша против большинства программ, но она относительно неэффективна против серии "Псы".
ЯРЛЫК: облако ослепляющих, светящихся, разноцветных вспышек, кружащихся во всех направлениях.

АНТИ-ЛЁД

Убийца II, IV & VI 1320/1400/1480 ED/EB
Класс: Анти-ЛЁД
Сила: 1 за каждый ур. программы.
MU: 5
"Убийца" - это вирусная программа общего назначения, предназначенная для уничтожения других программ. Она входит в логическую структуру своей жертвы и вставляет ошибки с ослепляющей скоростью, заставляя цель разрушаться (1D6 за единицу Силы). "Убийца" - очень простая программа: эффективная, элегантная и жёсткая. Существует множество версий (*Killer*) "Убийцы".
ЯРЛЫК: Большой человекоподобный робот, одетый как металлический самурай. Его глаза светятся красным из-под маски, экипирован светящейся катаной.

Мантикора 880 ED/EB
Класс: Анти-ЛЁД
Сила: 2; MU: 3
"Мантикора" - самая простая из серии Убийц программ. Тип"Убийцы", предназначенный для обнаружения и уничтожения программ "Демон". Если в твоей Кибердеке нет ни одного "Демона", "Мантикора" будет игнорировать тебя.
ЯРЛЫК: Огромный образ, похожий на Льва, нарисованный красными неоновыми схематическими линиями. Большой скорпионий хвост выгибается дугой из-за одного из плеч.

Гидра 920 ED/EB
Класс: Анти-ЛЁД
Сила: 3; MU: 3
Более мощный вариант "Мантикоры".
ЯРЛЫК: Сверкающий синий туман, который окружает свою цель и дематериализует её.

Дракон 960 ED/EB
Класс: Анти-ЛЁД
Сила: 4; MU: 3
Самый мощный вариант "Мантикоры".
ЯРЛЫК: Большой золотой чешуйчатый дракон робот. Стреляет разноцветными дугами лазерных лучей из своих глаз, а также он окутан электрическими разрядами.

Трубкозуб 1000 ED/EB
Класс: Анти-ЛЁД
Сила: 4 против "Червей", не влияет на любые другие программы.
MU: 3
"Трубкозуб" предназначен для обнаружения и уничтожения вторгающихся программ "Червь". Он немедленно отыщет и уничтожит любую программу "Червь", даже если она загружена как подпрограмма "Демона".
ЯРЛЫК: Матрица из тонких желтых неоновых линий, которые окружают программу - "Червя" и смыкаются вокруг нее, как стягивающая сеть. Затем матрица дематериализуется вместе с пойманным "Червём".

АНТИ-ЛИЧНОСТНЫЕ

Оглушение 6000 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 3; MU: 3
"Оглушение" посылает мощный заряд энергии в цель, заставляя её заморозиться на месте на 1D6 раундов. Это очень часто используемая наступательная программа, особенно среди Сетевых копов.
ЯРЛЫК: Стрела синего пламени, вырвавшаяся из открытой ладони Нетраннера.

Адская Стрела 6750 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 4; MU: 4
Более мощная версия "Оглушения", "Адская стрела" наносит физический урон Нетраннеру (1D10 за атаку). Урон наносится Нетраннеру как ранение, пока он не умрёт. Спасброски против оглушения и смерти также должны быть сделаны.
ЯРЛЫК: Стрела багрового пламени, выпус- каемая из поднятой руки Нетраннера.

Меч 6250 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 3; MU: 4
Вариант "Адской стрелы", "Меч" наносит 1D6 физического урона за удар.
ЯРЛЫК: Светящаяся энергетическая катана.

Стиратель Мозга 6500 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 3; MU: 4
"Стиратель мозга" является самой простой из серий "Чёрных" программ, предназначенных для атаки на Нетраннера, а не его программы. Все "Чёрные" программы могут быть в наличии у вторгающегося Нетраннера и использоваться для атаки других Раннеров встречаемых в Сети. "Стиратель мозга" отслеживает жертву, поджаривает её мозг ударом тока, превращая её в пускающий слюни овощ (1D6 урона каждый раунд по характеристике Интеллект). Кричащий Нетраннер чувствует, как его разум растворяется, пока его Характеристика Интеллекта не уменьшается до 0, и он умрёт. Потерянные пункты Интеллекта не могут быть восстановлены.
ЯРЛЫК: Кислотно-зелёная электрическая дуга, которая перекидывается с пола поглощая и убивая Раннера.

Зомби 7500 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 5; MU: 4
Продвинутая и более мощная версия "Стирателя мозга", "Зомби" стирает мозг жертвы, превращая её в слюнявый овощ (1D6 урона за единицу Силы в каждом раунде).
ЯРЛЫК: Скелетообразная фигура, окутанная зловонным серым туманом. Его глаза запали, а плоть превратилась в массу гниющего, наполненного личинками мяса. Он выскакивает и отрывает Нетраннеру голову.

Лич 7250 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 4; MU: 4
Продвинутая форма "Зомби", "Лич" также вырывает мозг (1D6 урона по Характеристике Интеллект), но избирательно. Большая часть памяти уничтожается, но остаётся достаточно, чтобы имплантировать легко контролируемую (ГМом) псевдоличность в пустой мозг.
ЯРЛЫК: Металлический скелет, одетый в чёрные одежды и носящий почерневшую корону. Он хватает Нетраннера своей ледяной хваткой и тащит его обратно под пол.

Поджигатель 6250 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 4 MU: 4
"Поджигатель" косвенно носит Анти-личностный характер. Используя свои подпрограммы "Гончая", он отслеживает нарушителя до его источника. Бесшумно входя в электрическую систему, он взрывает проводку мегаваттным скачком напряжения. Удар вызывает возгорание проводки, взрывы и поджаривает Нетраннера, как если бы он был на электрическом стуле. Программы "Поджигатель" - отличные тайные убийцы, поскольку они оставляют мало следов, или вообще не оставляют их в обугленных останках.
ЯРЛЫК: Пылающий столб огня, который произносит имя Нетраннера шипящим, гулким голосом, а затем бросается на него.

НЕТРАННЕР

Адская гончая 10,000 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 6; MU: 6
"Адская гончая" сочетает в себе худшие аспекты "Питбуль" и "Обнулителя". Она находит нарушителя и посылает модулированный импульс, предназначенный для того, чтобы вызвать сердечный приступ у человека (2D10 ранящего урона). Если Нетраннер вовремя убегает, она остаётся активной в Сети, бесшумно прячась в крупных LDL терминалах , ожидая появления специфического паттерна мозговых волн нарушителя. Затем он снова выслеживает его и убивает. Терпеливая и безжалостная, "Адская гончая" может годами ждать, пока её жертва войдёт в систему. Её редкость и высокий ценник препятствуют использованию её против всех, кроме Нетраннеров чрезвычайно высокого уровня.
ЯРЛЫК: Огромный, чёрный, металлический волк. Его глаза светятся белым, и огонь пульсируя пробегает по всему телу. Он говорит скрипучим металлическим голосом, повторяя имя Нетраннера.

Спазм 6250 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 4; MU: 3
"Спазм" вызывает эпилептические припадки в нервной системе Нетраннера. Характеристика РЕФ автоматически снижается на половину в течении 1D6 раундов, замедленные броски на Инициативу для Нетраннера катастрофичны.
ЯРЛЫК: Нимб электрической энергии, окружающий цель.

Клей 6500 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 5; MU: 4
Используемый Айсменами из Сетевого Дозора в качестве программы ареста, "Клей" замораживает Нетраннера на месте в течении 1D10 раундов (4 раунда достаточно для того, чтобы взять хороший след к его местоположению в Реальном пространстве). Затем Сетевые копы могут отправить отряд, чтобы те забрали его.
ЯРЛЫК: Движущийся рисунок из красных фигур, дергающихся по полу, чтобы запутать Нетраннера.

Нокаут 6250 ED/EB
Класс: Анти-Личностные
Сила: 4; MU: 3
"Нокаут" обеспечивает мощный модулированный удар, который вырубает Нетраннера на 1D6 часов. Он автоматически выбрасывается из Сети, и находится в коме в Реальном пространстве в течение этого периода времени. "Нокаут" является очень распространенной защитой от вторжений низкого уровня (например, в "Phone Co." или каких-либо офисных системах).
ЯРЛЫК: Возникает жёлтый неоновый схематический боксёр и наносит удар по ЯРЛЫКУ Нетраннера.

Атака Джека 6000 ED/EB
Класс: Anti-Personnel
Сила: 3; MU: 3
"Атака Джека" часто используется в качестве программы ареста. Она не даёт Нетраннеру выдернуть из себя провода в течении 1D6 раундов, если она выполняется успешно.
ЯРЛЫК: Пара светящихся схематических наручников, окружающих запястья Нетраннера.

КОНТРОЛЛЕРЫ

Примечание: КОНТРОЛЛЕРЫ запускаются с помощью функции Меню "Управление удалённым подключением" и не имеют ЯРЛЫКОВ.

Мастер Зрения 140 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 4; MU: 1
Позволяет контролировать видеоэкраны.

Звуковая машина 140 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 4; MU: 1
Позволяет управлять микрофонами, громкоговорителями, вокодерами (компьютерными Вокс-Боксами).

Сезам, Откройся 130 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 3; MU: 1
Программа низкого уровня для открытия дверей, лифтов и т.д.

Джинн 150 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 5; MU: 1
Программа высокого уровня для открытия дверей, лифтов и т.д.

Hotwire™ 130 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 3; MU: 1
Позволяет дистанционно управлять роботизированными автомобилями, транспортными средствами и т.д.

Dee-2® 130 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 3; MU: 1
Позволяет управлять роботами, механизированными уборщиками, автоматизированными станками и т.д.

Хрустальный Шар 140 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 4; MU: 1
Позволяет управлять видеокамерами, дистанционными сканерами и т.д.

News AT 8™ 140 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 4; MU: 1
Позволяет получать информацию из Дата Термов и блоков Скримлистов прямо в Сети.

Домашний телефон 150 ED/EB
Класс: Контроллер
Сила: 5; MU: 1
Позволяет Нетраннеру совершать или принимать звонки находясь в Сети. "Домашний телефон" также придаёт 2 единицы Силы для перехвата и прослушивания чужих звонков.

УТИЛИТЫ

Датабайзер 180 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 8; MU: 2
Создаёт открытые файлы для хранения информации.

Псевдоним 160 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 6; MU: 2
Изменяет имена файлов, заменяя имя файла безобидным заголовком, который скрывает его истинную природу.

Пере-Сборка 130 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 3; MU: 1
Перекомпилирует и восстанавливает повреждённые файлы или программы. Если программа "Разобрана на биты", это лучший способ, чтобы получить её обратно, не имея копии.

Мгновенный Повтор
Класс: Утилита 180 ED/EB
Сила: 8; MU: 2
Делает запись о путешествии Нетраннера, так что он может проследить свои шаги по Сети.

Мастер Врат 150 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 5; MU: 1
Удаляет и убивает программы "Вириз" и "Вирус 15", не требуя полного выключения системы или деки.

Навесной Замок 160 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 4; MU: 2
Останавливает любого, кроме Нетраннера, от входа в деку, если не используется правильное кодовое слово.

Электрический замок
Класс: Утилита 170 ED/EB
Сила: 7; MU: 2
Изменяет открытый файл на ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ файл, равный Кодовым Вратам Силой 3.

Filelocker® 140 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 4; MU: 1
Блокирует открытый файл до уровня Кодовых Врат Силой 5.

Карта Сети 150 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 4; MU: 1
Предоставляет локатор карты большинства основных регионов Сети, добавляя +2 к любой проверке Знания системы, когда требуется найти определённое место в Сети.

Упаковщик Файлов 140 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 4; MU: 1
Сжимает файлы до половины их обычного размера в MU. Потребуется 2 раунда, чтобы распаковать файл до нормального размера.

Backup™ 140 ED/EB
Класс: Утилита
Сила: 4; MU: 1
Backup™ позволяет сделать копию любой программы (за исключением Анти-Программных и Анти-личностных типов). Для этого тебе понадобятся дополнительные Чипы Данных и Считыватель Чипов на Кибердеке.

Программы серии Демон

Это 4 уровневая программа, созданная легендарным Рэйчелом Бартмоссом из "CCI Development" в 2004. Программы "Демон" являются семейством программ с возможностью включения нескольких других программ в качестве подпрограмм - короче, 2, 3, 4 или даже 5 программ в одной. Для использования программы, тебе нужно активировать "Демона", а затем указать выбранную подпрограмму, которую он выполняет. Подпрограммы выглядят и действуют так же, как их оригиналы, но обычно они менее мощны, так как они должны использовать программную **Силу ядра Демона в бою.**

Бес 1000 ED/EB
Класс: Демон (Содержит 2 подпрограммы)
Сила: 3; MU: 2
ЯРЛЫК: Маленькая, оранжевая сфера света, с 2 удивлённо смотрящими красными глазами. Он постоянно издает серию звуковых сигналов, свистов и гудящих звуков.

Ифрит 1160 ED/EB
Класс: Демон (Содержит 3 подпрограммы)
Сила: 3; MU: 4
ЯРЛЫК: Высокий, крепко сложенный чёрный мужчина, одетый в элегантный вечерний костюм и феску. Он носит кинжал в кармане пиджака и говорит строгим низким голосом.

Суккуб 1200 ED/EB
Класс: Демон (Содержит 4 подпрограммы)
Сила: 4; MU: 4
ЯРЛЫК: Сладострастная, обнаженная женская фигура, лишённая волос и сделанная из блестящего хромированного металла. У нее большие крылья, как у летучей мыши, и голубые глаза без зрачков.

Балрон 1240 ED/EB
Класс: Демон (Содержит 4 подпрограммы)
Сила: 5; MU: 5
ЯРЛЫК: Огромная, мужская фигура, мощно сложенная. Он одет в футуристическую чёрную броню, сверкающую отражёнными бликами. В одной руке он держит красный светящийся энергетический клинок, другая его рука заканчивается серией неоново-зелёных светящихся щупалец. Его глаза светятся красным из-за забрала, а голос - свистящее шипение.

Копирование Твоих Программ

Умная мысль. Ты можешь скопировать практически любую программу в своём арсенале. Всё, что тебе нужно, это утилита *Backup*™, Чип Данных и Считыватель Чипов, чтобы вместить копию. Один чип содержит 1 MU, но резервная копия создаётся так, что большой файл может быть размещён на 2 или более чипах.

Чипы стоят 10.^{00}. Скопировать содержимое среднестатистической деки будет стоить от 100 до 300 ED/EB. В два раза дешевле стоимости.

Примечание: Анти-Программные и Анти-личностные программы не могут быть скопированы с помощью Backup™, они имеют специальные процедуры защиты от копирования, которые повреждают чип в процессе копирования. Это гарантирует, что ты вернешься к своему дружественному местному Фиксеру за новой копией ("Адской гончей", когда твоя разрушится. Ты можешь сделать копию, используя свой Навык Программирование пройдя Сложную проверку (28). Но подумай, что будет если ты облажаешься...

Смена программ

Чипы вставляются в твою деку перед началом Рана. Как только вы сойдётесь лицом к лицу, ты не сможешь изменить свой выбор. Однако, если ты готов выйти из Сети и прервать Ран, можешь поменять чипы (1 ход). Тебе придётся вернуться и пройти по своим следам, но на этот раз, когда ты встретишь этот "Стиратель мозга", ты будешь готов.

Разработка новых программ

Ознакомься с разделом **Создание нового программного обеспечения для Нетраннинга**, детали на стр. 167.

Прямое Соединение

Хорошо, у тебя есть дека и несколько программ. Что ещё тебе понадобится?

Последнее, что тебе понадобится, это место для подключения. Это возможно сделать по номеру телефона.

Если ты используешь для Раннинга стационарную Кибердеку, это так же просто, как связаться с твоим местным офисом Телефонной Корпорации и организовать себе номер телефона. Офис проверит твоё прошлое и кредитную историю, а затем выдаст тебе **Сетевой Код Доступа** (эквивалентный номеру телефона в 20 веке).

Если у тебя есть сотовый телефон или сотовый Кибермодем, процесс настолько же прост - позвони в "Интернет", сообщи им серийный номер твоей Кибердеки, получи кредитный чек, и твой Сетевой Код Доступа выдут тебе прямо здесь и сейчас.

Сетевой Код Доступа оплачивается по фиксированной ставке (30 DE/EB в месяц), плюс дополнительные расходы на междугородние Нетраны (или звонки). Счёт высылается на адрес твоего дома в 1 число месяца. Если у тебя нет постоянного места жительства, "Интернет" организуют автоматическое списание средств с твоего кредитного счёта, отправив выписку туда, где ты получаешь свою почту.

"ХММММ..." ПОДУМАЛ ТЫ

Прямо сейчас некоторые из вас, более творческие типы, думают: "Эй, почему бы просто не влезть в мэйнфрейм "Internet" и не удалять мой счёт каждый месяц?". И мы были бы разочарованы, если бы ты не подумали об этом - это означает, что ты думаешь, как настоящий киберпанк, и это заставляет нас гордиться.

Но давай скажем так. Ты знаешь, как крута "Arasaka's Tokyo Mainis"? Ну, "Arasaka" всё ещё оплачивает ежемесячный счёт от "Intenet".

Эти парни не пользуются Сетью. Они владеют Сетью. Ты даже не хочешь гадать, что "Internet", может сбросить на тебя. Это пугает даже Сабуро Арасака.

Примечание: мы не говорим, что ты не можешь взломать свой телефонный счёт (фрак, это освящённый временем навык "Loyal Order of Blue Boxers & Phone Phreeks"). Но Рефери с проблемой постоянно докучающего телефонного-фрикинга должны чувствовать себя свободно, в готовности спустить "Адских гончих" на их нарушителей-рецидивистов. Раннинг по крупнейшей в мире корпорации затевается для адских приключений.

СПИСОК ПРОГРАММ

Название	Класс	Функция	Сила	MU	Цена
ВТОРЖЕНИЕ					
Молот	Вторжение	Разбивает Стены данных (2D6 за атаку, против Силы Стены данных)	4	1	400
Отбойный молот	Вторжение	Разбивает Стены данных (1D6 за атаку, против Силы Стены данных)	2	2	360
Червь	Вторжение	Проникает и в тишине разрушает Стены данных, за 2 раунда.	2	5	600
РАСШИФРОВКА					
Взломщик кода	Расшифровка	Взламывает Кодовые врата и Файловые замки.	3	2	380
Книга волшебника	Расшифровка	Расшифровывает Кодовые врата (Сила 6) и Файловые замки (Сила 4)	4/6	2	400
Лотерея	Расшифровка	Расшифровывает Кодовые врата и Файловые замки.	5	3	560
ОБНАРУЖЕНИЕ / ТРЕВОГА					
Сторожевой пёс	Обн./Тревога	Обнаруживает подключение и предупреждает владельца.	3	5	610
Ищейка	Обн./Тревога	Обнаруживает подключение и источник сигнала, предупреждает хозяина.	4	5	700
Питбуль	Обн./Тревога	Обнаруживает подключение, источник сигнала и перерезает линию нарушителя, пока сам не будет убит.	2	6	780
Рад видеть	Обн./Тревога	Обнаруживает ЯРЛЫКИ использующие"Невидимость".	3	1	280
Скрытое достоинство	Обн./Тревога	Распознаёт "Реальные" вещи в виртуальном пространстве.	3	1	280
Радар	Обн./Тревога	Обнаруживает скрытые программы в пределах 10 пространств.	4	4	600
АНТИ-СИСТЕМНЫЙ					
Обнулитель	Анти-Сист.	Убивает работающий ЦПУ	3	2	570
Яд. Обнулитель	Анти-Сист.	Убивает всю Память системы.	2	2	540
Краш	Анти-Сист.	Саботирует ЦПУ системы на 1D6 + 1 раунд.	3	2	570
ДекаКРАШ	Анти-Сист.	Саботирует ЦПУ деки на 1D6 раундов. Выбрасывает противника из Сети.	4	2	600
Вириз	Анти-Сист.	Зацикливает 1 действие системы до тех пор, пока дека не будет перезапущена.	4	2	600
Вирус 15	Анти-Сист.	Каждый раунд удаляет один случайный файл.	4	2	590
Мёрфи	Анти-Сист	Заставляет систему хаотично запускать программы.	3	2	600
УКЛОНЕНИЕ / СКРЫТНОСТЬ					
Невидимость	Укл./Скрыт.	Скрывает кибер-сигнал, делая тебя "невидимым".	3	1	300
Скрытность	Укл./Скрыт.	Приглушает кибер-сигнал, затрудняя его обнаружение.	4	3	480
Репликатор	Укл./Скрыт.	Путает атакующий ЛЁД, создавая миллионы копий сигнала деки. Сила 4 против программ серии "Псы".	3/4	2	320
ЗАЩИТА					
Щит	Защита	Защищает Нетранера он атак.	3	1	150
Силовой щит	Защита	Останавливает более мощные атаки на Нетранера.	4	2	160
Отражатель	Защита	Отражает и останавливает атаки программ: "Оглушение", "Адская стрела", "Нокаут".	5	2	160
Броня	Защита	Предотвращает или ослабляет на -3 пункта атаки програм: "Оглушение", "Адская стрела", "Стиратель мозга", "Зомби", "Адская гончая".	4	2	170
Зенитка	Защита	Создаёт стену статики чтобы ослепить атакующих, Сила 4. Сила 2 против программ серии "Псы".	4/2	2	180
АНТИ-ЛЁД					
Убийца II	Анти-ЛЁД	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт Силы. Подвижна.	2	5	1,320
Убийца IV	Анти-ЛЁД	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт Силы. Подвижна.	4	5	1,400
Убийца VI	Анти-ЛЁД	Атакует все типы прог; 1D6 урона по цели за 1 пункт Силы. Подвижна.	6	5	1,480
Мантикора	Анти-ЛЁД	Атакует программы типа "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	2	3	880
Гидра	Анти-ЛЁД	Атакует программы типа "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	3	3	920
Дракон	Анти-ЛЁД	Атакует программы типа "Демон", мгновенно "разваливается на биты".	4	3	960
Трубкозуб	Анти-ЛЁД	Обнаруживает и атакует прог. типа "Червь", мгновенно "разваливается".	4	3	1,000
АНТИ-ЛИЧНОСТНЫЕ					
Оглушение	Анти-Личн.	Замораживает Нетраннера на 1D6 раундов.	3	3	6,000
Адская стрела	Анти-Личн.	Наносит 1D10 физического урона Нетраннеру.	4	4	6,750
Меч	Анти-Личн.	Версия "Адской стрелы", наносит 1D6 физ. урона Нетраннеру.	3	4	6,250
Стиратель мозга	Анти-Личн.	Понижает СТАТ Интеллект на 1D6 пунктов за раунд, убивая Нетраннера.	3	4	6,500
Зомби	Анти-Личн.	Понижает СТАТ Интеллект на 1D6 пунктов за раунд, оставляя Нетраннера лишённым разума.	5	4	7,500

Лич	Анти-Личн.	Стирает память, заменяя псевдо-личностью.	4	4	7,250
Поджигатель	Анти-Личн.	Вызывает скачок напряжения, вызывая пожар в деке Нетраннера.	4	4	6,250
Адская гончая	Анти-Личн.	Выслеживает Нетраннера, выжидает, наносит 2D10 урона за раунд.	6	6	10,000
Спазм	Анти-Личн.	Уменьшает СТАТ Рефлексы Нетраннера на половину в течении 1D6 раундов.	4	3	6,250
Клей	Анти-Личн.	Блокирует Нетраннера на месте в течении 1D10 раундов.	5	4	6,500
Нокаут	Анти-Личн.	Вызывает кому на 1D6 раундов.	4	3	6,250
Атака Джека	Анти-Личн.	Не позволяет Нетраннеру выдернуть из себя провода в течении 1D6 раундов.	3	3	6,000
КОНТРОЛЛЕРЫ					
Мастер Зрения	Контроллер	Контроллер видеоэкранов.	4	1	140
Звуковая машина	Контроллер	Контроллер микрофона/Вокс-Бокса	4	1	140
Сезам, Откройся	Контроллер	Контроллер электронных дверей.	3	1	130
Джин	Контроллер	Более мощный контроллер дверей и лифтов.	5	1	150
Hotwire™	Контроллер	Транспортный контроллер.	3	1	130
Dee-2®	Контроллер	Контроллер роботов.	3	1	130
Хрустальный шар	Контроллер	Контроллер видеокамер.	4	1	140
News AT 8™	Контроллер	Контроллер блоков Скримлистов.	4	1	140
Домашний телефон	Контроллер	Передача и приём сотовых звонков, перехват звонков Сила +2	5	1	150
УТИЛИТЫ					
Датабайзер	Утилиты	Сохраняет до 10,000 страниц в текстовом/информационном файле.	8	2	180
Псевдони	Утилиты	Заменяет имя файла на ложное.	6	2	160
Пере-сборка	Утилиты	Перекомпилирует и восстанавливает повреждённые файлы или программы.	3	1	130
Мгновенный повтор	Утилиты	Записывает информацию текущего Нетрана, чтобы, потом посмотреть.	8	2	180
Мастер врат	Утилиты	Обнаруживает и уничтожает программы "Вириз" и "Вирус 15".	5	1	150
Навесной замок	Утилиты	Запрещает подключение к деке, если не указан код.	4	2	160
Электрический замок	Утилиты	Блокирует файл, как Кодовые врата Силой 3.	7	2	170
Filelocker®	Утилиты	Блокирует файл, запрашивая заданное кодовое слово для открытия.	4	1	140
Карта Сети	Утилиты	Обеспечивает точные карты наиболее известных Сетевых мест.	4	1	150
Упаковщик файлов	Утилиты	Уменьшает размер программ на ½. Требуется 2 хода для распаковки.	4	1	140
Backup™	Утилиты	Создаёт копии большинства программ на чип.	4	1	140
СЕРИЯ ДЕМОН					
Бес	Демон	Содержит 2 программы.	3	3	1,000
Ифрит	Демон	Содержит 3 программы.	3	4	1,160
Суккуб	Демон	Содержит 4 программы.	4	4	1,200
Балрог	Демон	Содержит 5 программы.	5	5	1,240

Не оплатил свой счет в этом месяце? "Интернет" даёт тебе 30 дней, чтобы заплатить, с вежливым напоминанием в конце 30 дня. По прошествии 60 дней "Интерне" автоматически удаляет твой Сетевой Код Доступа.

Наверное.

После 120 дней, "Интернет" нанимает команду Соло и начинает искать тебя. Колекторство в 21 веке, это быстро растущая область, с захватывающими новыми разработками оружия, переносимого в человеке, Стирания мозгов и коррекции поведения путём отвратительной болевой терапии.

Просто к твоему сведению.

Тебе не нужен Сетевой Код Доступа. Ты можешь подрубиться к чьей-то линии (очень порадовав соседа по кубу), или даже воткнуться в уличный Дата Терм. Тем не менее, за 1eb в минуту, плюс междугородние сборы, это может оказаться дорогостоящей затеей.

Это может быть одной из причин, почему любимая тактика Нетраннеров - проникнуть в большое корпоративное офисное здание, где они могут войти в систему через телефонную линию корпы, чтобы Нетраннить. Это незаконно и опасно (корпоративным охранникам не ведомо чувство юмора), зато это бесплатно. И это мощный стимул для некоторых людей.

Есть Сетевой Код Доступа? Пора заняться делом.

Раннинг в Сети

Хорошо, давай начнём с основ.

Во-первых, ты должен знать, как перемещаться. Это просто. Каждый ход в Сети, ты можешь переместиться на пять пространств, независимо от того, насколько велики эти пространства. На **Всемирной Карте Сети** (стр. 146), одно пространство составляет 2590 квадратных километров. На **Карте Город- ской Сети** одно пространство составляет примерно дюжину кварталов. Одно пространство на **Карте Городской Сети**, это **Карта Подсети**, одно пространство на **Карте Подсети** составляет примерно несколько квадратных метров. Независимо от того, где ты находишься, ты всё равно двигаешься на пять пространств за ход.

Чего?? Послушай, Чомбатта, на самом деле ты вообще не двигаешься - движется только точка твоего разума. Думай об этом, будто ты посылаешь глазное яблоко на длинной нитке. Глазное яблоко путешествует, а ты нет.

В Сети всё происходит быстро. Скорость измеряется в наносекундах, а не в секундах. Мы "мясные умы" - черепахи по сравнению с большими системами и ИИ. Чтобы свести всё к масштабу, который мы, люди, можем понять, программа Интерфейс в твоей деке масштабирует время, чтобы оно соответствовало твоему восприятию. Допустим, прямо сейчас, ты переместился на 3200 километров за одну секунду. Но ты воспринимаешь это просто как "телепортацию" - щёлк, и ты там. Когда расстояния меньше, программа Интерфейс замедляет работу, чтобы ты не врезался в стену Крепости Данных какого-нибудь большого босса.

Пять пространств за каждый последующий раунд. Это Закон.

Второе правило. Все перемещения в Сети осуществляются по прямым линиям. Это означает, что ты проходишь через стороны пространства, а не углы (см. Рисунок "***ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В СЕТИ***"). Конечно, настоящие люди всё время срезают углы. Но помни, что ты на самом деле вообще не движешься. Пространство, через которое ты "не перемещаешься", на самом деле "не существует", и даже если бы оно существовало, воспринимаемый объём - является результатом работы, уже знакомых нам "И-Г" преобразователей. Таким образом, в Сети ты играешь по правилам Интерфейса. Усвоил?

Ладно, погнали дальше.

На Всемирной карта Сети (стр. 146), мы движемся, переходя от одной точки LDL, к следующей. Скажем, ты хочешь добраться из Найт-Сити до Лондона. Ты не можешь просто телепор- тироваться в Лондон. Нет, тебе при- дётся пройти через серию коротких прыжков по 5 квадратов, чтобы добраться туда, куда ты желаешь.

Ты делаешь это, находя самую дальнюю точку LDL в пределах досягаемости в пять пространств. Это означает, что для отправки из Найт- Сити, твоими вариантами будут: Солт- Лейк, Денвер, Атланта, Чикаго, Нью- Йорк/БосВаш, Новый Орлеан и Гавана. Ты не можешь всю дорогу прыгать ровно на пять пространств за раунд, ты просто окажешься в океане без точки LDL, чтобы закрепиться.

Итак, ты прыгаешь из Найт-Сити в Нью-Йорк. Оттуда ты можешь легко перейти в Лондон - это ровно пять пространств. Но секунду... Есть ещё одна вещь, которую ты должен учесть. **Уровни безопасности**.

Уровни Безопасности

Если ты собираешься совершить легальный прыжок на дальнюю дис- танцию, переход в Нью-Йорк не проб- лема. Но посмотри правде в глаза, ты не хочешь тратить много Эдди на *междугородние сборы*. Ты хочешь запустить ту старую команду "LDL" в Меню и прорваться сквозь систему.

Вот где в игру вступают Уровни безопасности. Каждый LDL окружён кодами и защитой, чтобы ты не мог проворачивать бесплатные звонки на счету в "Интернет". Эта защита заключается в Коде Безопасности LDL - значение, которое ты должен прев- зойти результатом броска 1D10, равным или большим целевого, чтобы обмануть систему. Если ты провалил , тебя поймали. Хуже того, твои действия могут насторожить бдительных голово- резов Сетевого Дозора, которые выследят тебя и утащат в тюрьму строгого режима "Death Valley". Соверши бросок 1D6 и посмотри, что произошло:

1 Ты отрезан от линии и вынужден оплатить звонок (см. стр.141).

2 Ты отключен, и Сетевой Дозор получает твой Сетевой Код Доступа. Ожидай дружеского визита в Реаль- ном пространстве в ближайшее время.

3 Сетевые копы пытаются арестовать тебя на месте (соверши бросок 1D6):

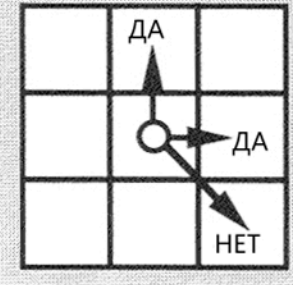
1-2 - Они штрафуют тебя на 1D6 x 100 ED/EB.

МЕЖДУГОРОДНИЕ СБОРЫ

Подсчитай количество пространств между начальной и конечной точками. Умножь это на 0.2 ED/EB за раунд, проведённый в Сети, чтобы определить, сколько ты задолжал. Пример: наш Ран из Найт-Сити в Лондон покрывает восемь пространств и занимает два раунда. Стоимость звонка составит 3.2 ED/EB.

Терминология:

"Сетевой ход" и "Сетевой раунд" используются взаимозаменяемо на протяжении всего этого раздела.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В СЕТИ

3-5 - Ты сбежал. Они не нашли твои следы, но они проведут 1D6 + 1 дней, патрулируя эту область Сети, надеясь, что ты появишься.

6 - Ты сбежал, но они выставили тебя в ВсеСетевой Розыск. Они знают, что ты там, и ищут тебя. Это только вопрос времени...

За частую, умнее будет выбрать длинный путь вокруг при движении к определённому городу, двигаясь через LDL с низкими уровнями безопасности вместо того, чтобы переть напрямую через высокий Уровень безопасности.

Трекинг

Есть ещё одна причина тщательно выбирать LDL. Помимо наличия Уровня безопасности, каждый LDL также имеет Значение Трекинга. Оно представляет трудность отслеживания твоего кибер-сигнала через этот конкретный LDL. Каждая LDL, через которую ты проходишь, имеет своё собственное Значение Трекинга - общее значение всех LDL, при похождении через Сеть, представляет собой сложность отслеживания твоего сигнала обратно до его источника. Выбирая правильные LDL или проходя через большое их количество, ты можешь сделать почти невозможным отслеживание твоей изначальной точки подключения.

Это важно, особенно если ты подвергаешься атаке со стороны программы, в которую встроена функция Трекинга. Например, если "Адская гончая" не может поймать тебя, прежде чем ты отключишься, она должна попытаться отследить твой сигнал, чтобы выполнить свою программу резервного копирования (узнать, где Нетраннер вошёл в Сеть и выждать, пока он снова подключится - затем убить его).

Что бы Затрекать тебя, программа должна совершить бросок 1D10 + Сила, с результатом равным или превосходящим сумму всех Значений Трекинга, которые ты прошёл в своём путешествии. Если программа не сможет удачно совершить этот бросок, она не сможет получить Трекинг по твоему сигналу.

Городские Сети

После того, как ты попал в целевой город, пришло время, для перехода к **Карте Городской Сети**. Это общая карта города, так же как карта Реального пространства, **Карта Городской Сети** показывает расположение важных мест в городе - в данном случае, важные системы и Крепости Данных. Ты входишь на **Карту городской сети** через ЯРЛЫК LDL на карте, а затем перемещаешься на пять пространств за раунд туда, где нахо- дится наша целевая система.

Мы дали тебе образец городской Сети на основе Найт-Сити. Как Рефери, ты захочешь построить свою собственную городскую Сеть - для этой цели также есть пустая карта. Если у тебя есть действительно большой город, ты можешь использовать несколько **Карт Городской Сети**, расположенных рядом друг с другом.

Каждая Крепость Данных в городской Сети имеет идентификационный ЯРЛЫК на **Карте Городской Сети)**.
Эти значки кодируются по уровню безопасности системы, как известно, существуют:

Серые системы: эти системы используют только программы обнаружения и тревоги. Они включают в себя большинство городских органов власти, университетов и малого частного бизнеса.

Уровень 1: Эти системы включают в себя малые корпорации, полицейские службы и крупные частные предприятия. В этих системах используются Анти-ЛЁД, а также программы обнаружения и тревоги.

Уровень 2: Здесь используются Анти-ЛЁД и Анти-системные программы. Эти системы включают средние корпорации и очень крупные частные предприятия.

Уровень 3: Эти системы используют несмертельные Анти-личностные программы. Системы третьего уровня обычно управляются крупными корпорациями, правительствами штатов и другими умеренно влиятельными группами. Эти люди не хотят, чтобы Ты был в их системах, но у них недостаточно влияния, что бы твоё убийство сошло им с рук, поэтому они лишь ощутимо ранят тебя и передадут в руки Сетевому Дозору.

Чёрные системы: эти крепости используют смертельное и несмертельное программное обеспечение. Чёрные системы включают в себя транснациональные корпорации и правительственные учреждения, такие как ЦРУ. Они знают, что тебе нечего делать в их системе, и им всё равно, что думают о них твои адвокаты. Они готовы похоронить и тебя, и твои гражданские свободы на свалке, и имеют достаточно влияние, чтобы сделать это.

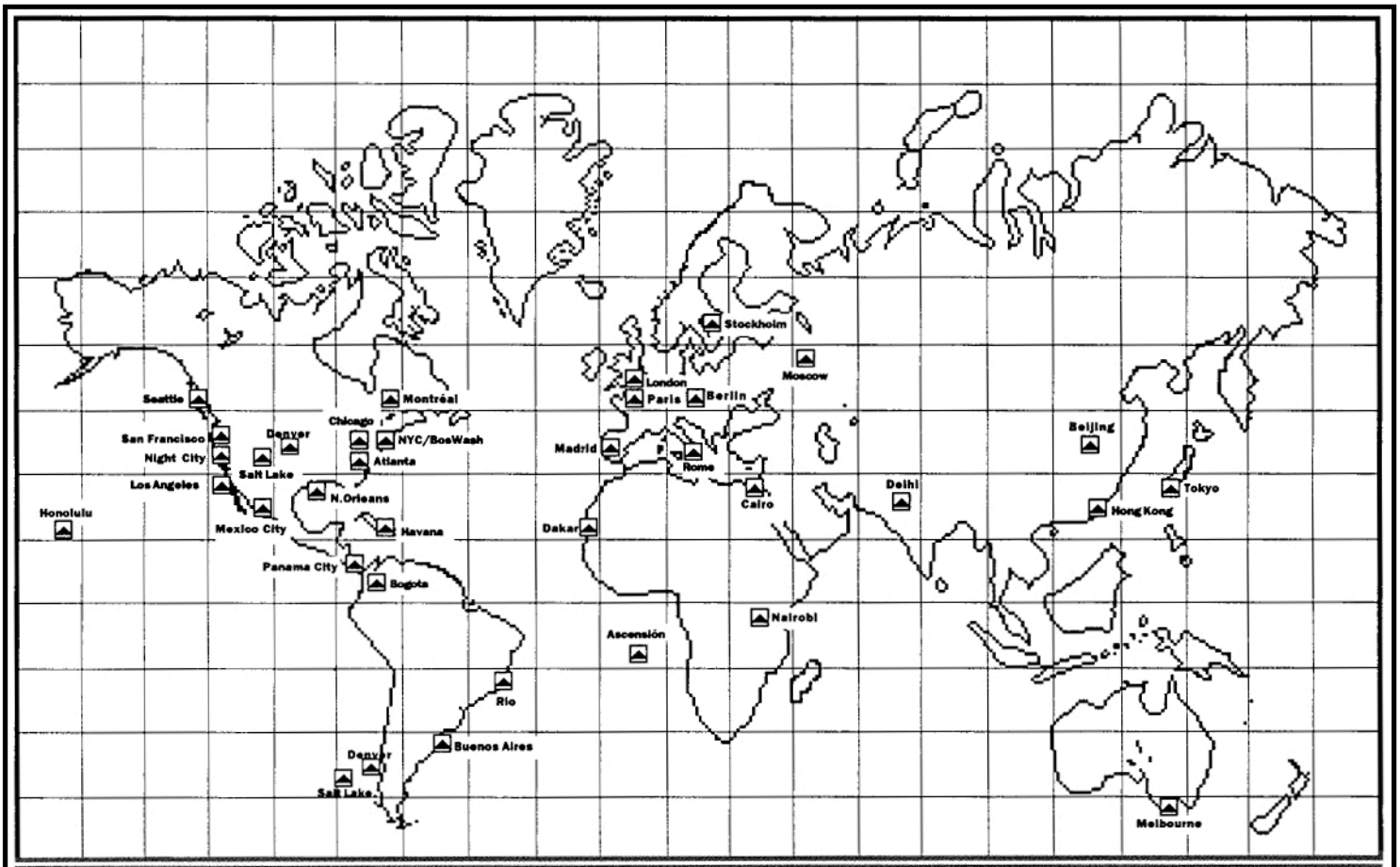
ЗАВИСАТЬ

Если система, которую ты намереваешься посетить, отключена от Сети или питания, в Сети будет пустое пространство вместо ярлыка Крепости Данных. Возможно, тебе придётся подождать некоторое время, прежде чем твоя цель покажется. Например, если у "First Eurobank" сейчас 21:00 - 5:00, это будет означать, что тебе, скорее всего, придётся подождать, пока банк не вернётся в онлайн.

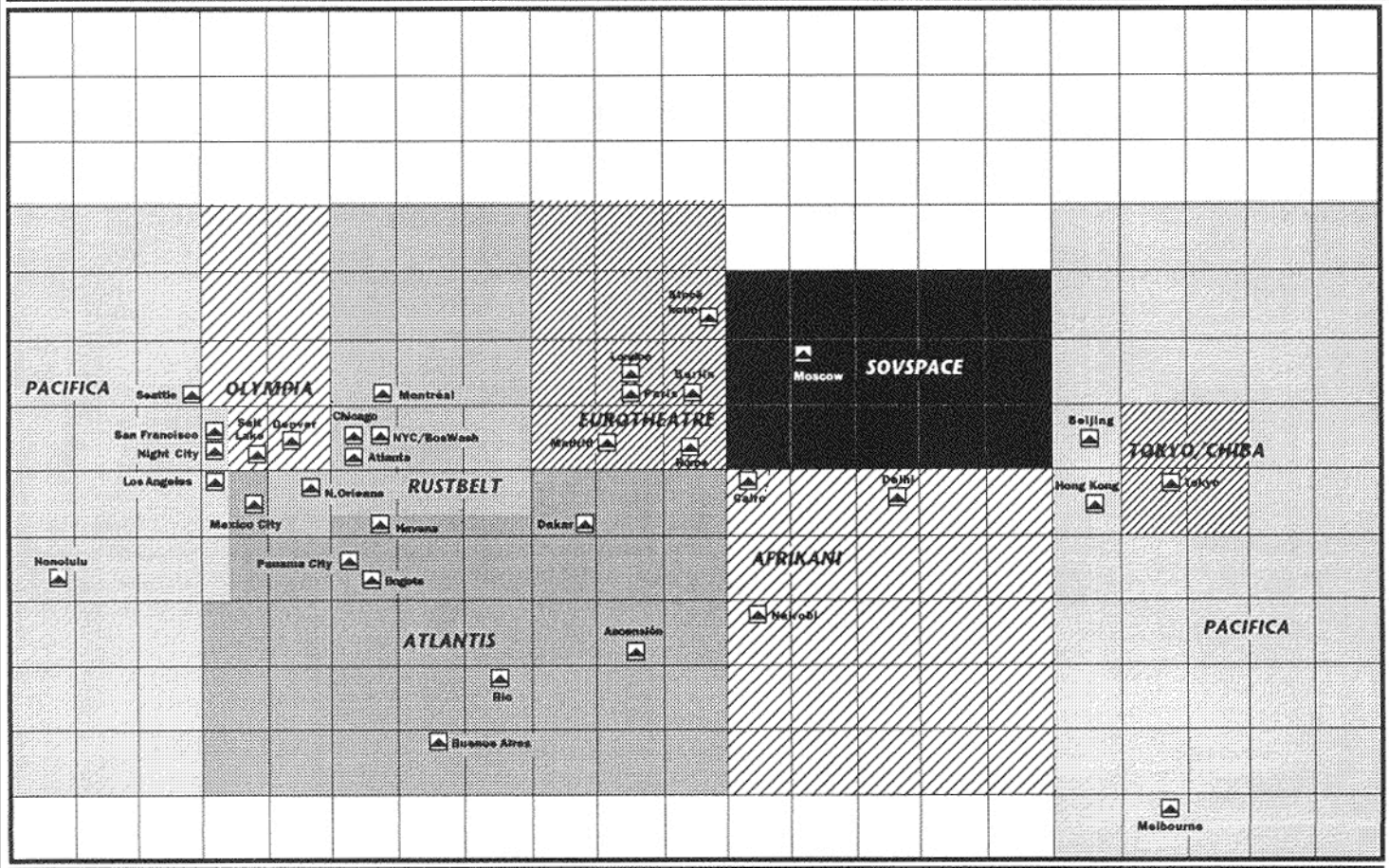
Так что, пока зависаешь, рано или поздно ты встретишь кого-нибудь...

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ В СЕТИ

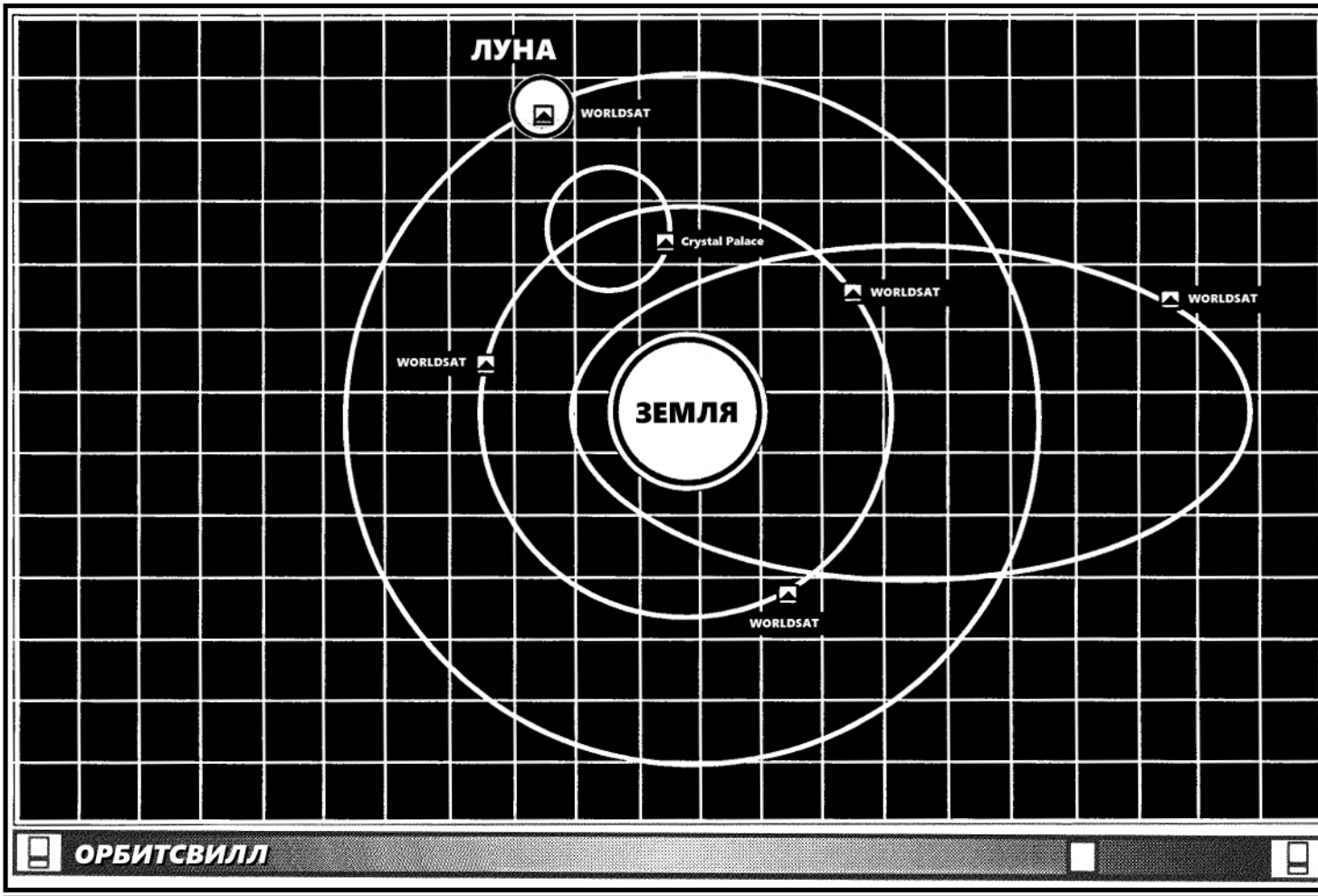
1-2. Никого.
3. Случайная проходящая мимо программа.
4. Дружелюбный Нетраннер.
5. Враждебный Нетраннер.
6. Нетраннер Сетевого Дозора.



ВСЕМИРНАЯ КАРТА СЕТИ (РЕАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО)

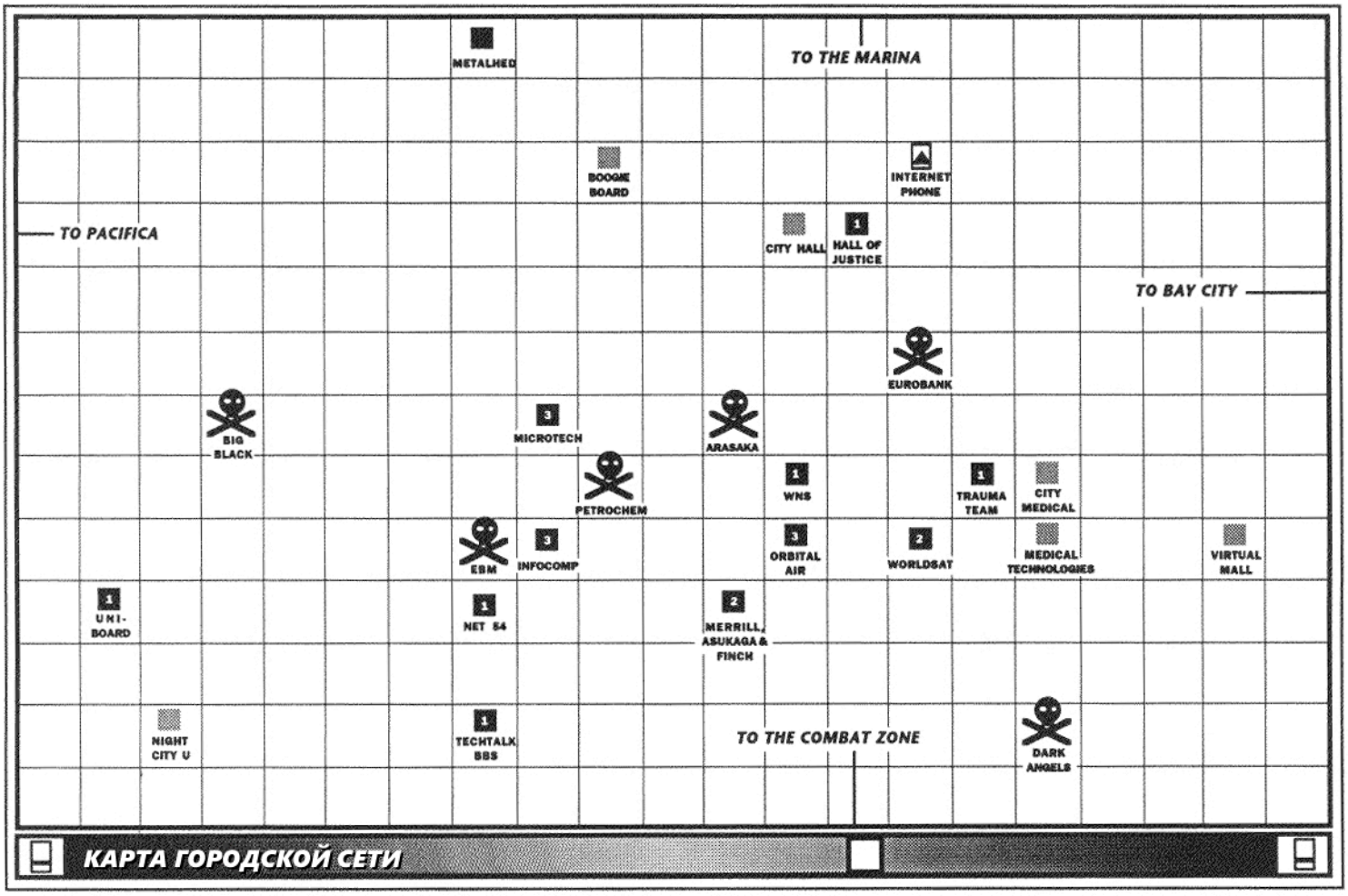


ВСЕМИРНАЯ КАРТА СЕТИ (СЕТЕВОЕ ПРОСТРАНСТВО)

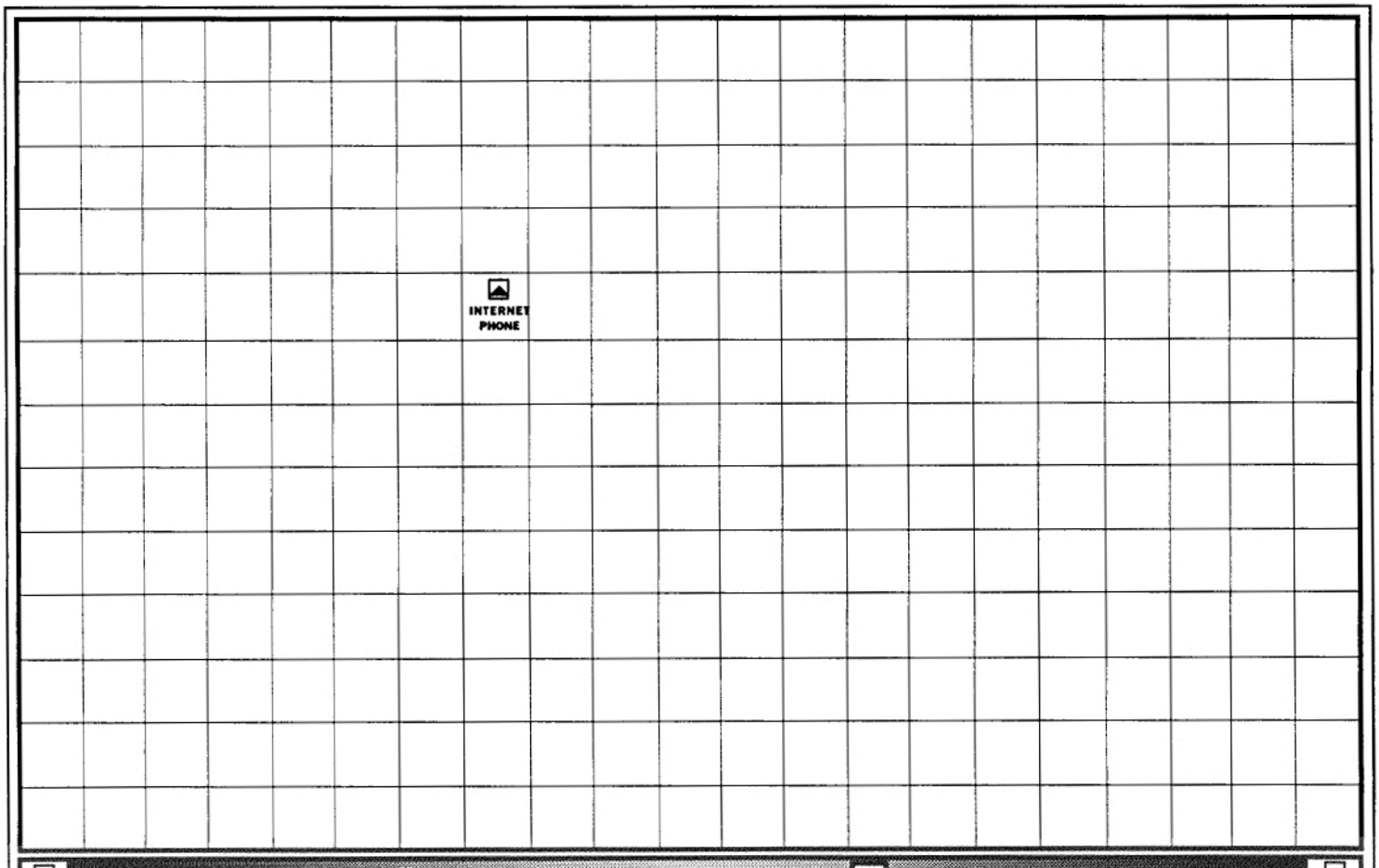


(LDL) СПРАВОЧНИК СВЯЗИ ДАЛЬНИХ РАСТОЯНИЙ

Город	Регион	Под контролем:	Уровень безопасности	Значение трассировки
Асенсьон	Атлантида	Центрально-Американская Федерация	2	3
Атланта	Ржавый пояс	Сетевой Дозор / Прав. СШ / EuroMarket Consortium	2	3
Берлин	Евро-Блок	Сетевой Дозор / ЕЕС / ЕвроСпейс	3	3
Богота	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	1	4
Буэнос Айрес	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	2	3
Каир	Африкани	Орбитал Аир	4	4
Чикаго	Ржавый пояс	Сет. Дозор / Прав. СШ / Сфера Процв. Дальней Азии	2	2
"Хрустальный дворец"	Орбитсвилл	ЕКА	2	3
Дакар	Африкани	-	2	2
Денвер	Олимпия	Сетевой Дозор / Прав. СШ. / Orbital Air	2	1
Дели	Африкани	-	1	2
Гавана	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	2	3
Гонолулу	Пацифика	Сетевой Дозор / Прав. СШ / ЕВМ	2	2
Гонконг	Пацифика	Сетевой Дозор / Сфера Процветания Дальней Азии	2	3
Луна	Орбитсвилл	ЕКА	2	4
Лондон	Евро-Театр	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	3	2
Лос-Анджелес	Пацифика	Сетевой Дозор / Прав. СШ / Petrochem	2	2
Мадрид	Евро-Блок	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	3	2
Мельбурн	Пацифика	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	2	2
Мехико	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	1	2
Монреаль	Ржавый пояс	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	2	2
Москва	Сов-Пространство	СССР / ЕЕС	3	2
Новый Орлеан	Ржавый пояс	Сетевой Дозор / Прав. СШ./ EuroMarket Consortium	2	3
Нью-Йорк / Босваш	Ржавый пояс	Сетевой Дозор / Прав. СШ / EuroMarket Consortium	3	1
Найроби	Африкани	Орбитал Аир	2	2
Найт-Сити	Пацифика	Сетевой Дозор / Прав. СШ / Arasaka	2	2
Панама-Сити	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	1	3
Париж	Евро-Блок	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	3	2
Пекин	Пацифика	Сфера Процветания Дальней Азии	3	2
Рио-де-Жанейро	Атлантида	Центрально-Американская Федераци	2	2
Рим	Евро-Театр	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	2	2
Солт-Лейк	Олимпия	Сетевой Дозор / Прав. СШ / Militech	2	1
Сан-Франциско	Пацифика	Сетевой Дозор / Прав. СШ. / ЕВМ	2	2
Сиэтл	Пацифика	Сетевой Дозор / Прав. СШ / Arasaka	2	2
Стокгольм	Евро-Блок	Сетевой Дозор / ЕЕС / Еврокорпы	3	2
Токио	(Токио-Тиба	Arasaka / Zaibatsus / Сфера Процветания Дальней Азии	3	2



КАРТА ГОРОДСКОЙ СЕТИ



ТВОЯ КАРТА ГОРОДСКОЙ СЕТИ

Подсети

Именно здесь происходит большая часть твоих действий касающихся Нетраннинга. После того, как ты прыгнул через LDL и нашёл свою цель в Городской Сети, твой Нетраннер переместится в конкретную Подсеть, которая подключена к этой системе, чтобы обследовать её.

Карта Подсети (стр.161) охватывает квадрат со сторонами, примерно, двенадцать блоков, являющихся 10 метровыми квадратами. Система Крепости Данных (тяжело бронированная система) конструируется путём заполнения свободных соседних квадратов Подсети построенными сооружениями. Форма Крепости Данных на бумаге только приблизительно похожа на её реальный облик. Системы могут быть сформированы как корпоративные логотипы, цветные полигоны, здания из Реального пространства, абстрактные фигуры или даже личности (такие как титаническая Крепость данных "Микки Маусс", принадлежащая "Disney", в регионе Токио-Тиба.

При проектировании Крепости данных (подробнее об этом см.стр.154), Рефери должен приложить некоторые усилия, нанося элементы на карту, стараясь придерживаться актуального внешнего вида ЯРЛЫКА Крепости в Сетевом пространстве, хотя бы для того, чтобы облегчить жизнь своим игрокам.

Как и во всех Сетевых движениях, Раннеры перемещаются со скоростью пять квадратов за ход. Движение, конечно, идёт по прямым линиям и не может (очевидно) проходить через препятствие, если ты прежде не взорвал его, оставив в прошлом.

Как только ты спускаешься на уровень Подсети, Нетраннинг становится довольно простым. Ты пытаешься проникнуть в Крепость данных, либо пройдя через Кодовые врата, либо пробив Стену данных. Оказавшись внутри, ты перемещаешься с места на место, ища Ячейки Памяти, чтобы разграбить их и совершить другие полезные вещи. По пути ты столкнёшься с различными программами защиты от вторжений и ловушками, все из которых запрограммированы на то, чтобы сделать что-то неприятное для тебя, твоего программного обеспечения или твоей деки. Ты будешь запускать свои собственные ответные программы, чтобы остановить их от прожарки чего-то важного. Для примера действия в Сети, просмотри боковую панель "***В СЕТИ***", начиная с этой страницы.

Меню

До сих пор мы говорили о перемещении в Сети. Но не вся деятельность Нетраннера должна быть очевидным Нетраннингом. На самом деле, самые полезные задачи Нетраннера могут происходить без минимального взаимодействия. Большую часть времени ты вообще не будешь углубляться в Интерфейс - ты будешь бегать по улице со своими бандитами, поддерживая рискованную игру за большие деньги. В разгар перестрелки тебе не к месту бродить во снах, Чомбатта. Вот тут-то и появляется Меню. Оно представляет собой список команд, которые ты используешь, чтобы сообщить своей деке, что ты хочешь сделать. Каждая команда активирует заранее запрограммированную функцию деки.

В СЕТИ

И так, хватит болтать. Давай немного прокатимся, ладно?

Ты начинаешь свой Ран в своей однокомнатной квартире, расположенной в Боевой зоне Найт-сити. Ты упаковываешь пять программ: "Отбойный молот", "Книга вол- шебника", "Взломщик кода" и два "Демона". Один "Демон" это "Суккуб" с подпрограм- мами "Убийца" и "Червь". Другой, это "Бес" с "Невидимостью" и "Радаром".

Ты нажимаешь на выключатель и ныряешь в Сеть головой вперёд. В тот же миг тебя поглощает стена вихревого статического электричества. Ты смотришь вниз на свой ЯРЛЫК - ты хромированный, гуманоидный образ, одетый в футуристическую боевую броню. Твоё лицо отражается на твоём зеркальном теле - твои глаза светятся зелёным светом. Перед тобой распростёрся яркий неоновый пейзаж, представляющий собой Сеть Найт-Сити. В дали сверкает голубой ромб, украшенный эмблемой "Internet Telephone Corporation".

Ты летишь вниз по пути к голубому бриллианту. Твоя цель - Лос-Анджелесский офис "Microtech Computers", поэтому ты устремляешься к светящейся стрелке (*LDL*) Связи на дальние расстояния. Ты не ожидаешь больших
проблем с входом - "Phone company" не использует никакого серьёзного программного обеспечения для противодействия вторжению, и в любом случае у LDL Найт-Сити Уровень безопасности всего лишь 2. Ты активируешь Меню своим умом и запускаешь "LDL LINK". Опять их провёл, думаешь ты, прорвавшись через систему.

Ты входишь в LDL. Светящаяся фиолетовая стрелка проваливается сквозь пол - это всё равно что спускаться вниз на скоростном лифте. Огни размываются вокруг тебя, когда ты спускаешься к далёкой магистрали. Ты падаешь, пока не замечаешь блистающий красный неоновый образ, поднимающуюся навстречу тебе - струящуюся реку красно- го света, похожую на супер-шоссе. Оно уходит в усыпанную звездами темноту, уходящую к горизонту. Через определённые промежутки времени можно увидеть сложные решётки и формы разноцветных неоновых структур, представля- ющих города. Ты достигаешь красного шоссе и мчишься над ним со скоростью света, проходя через паучьи световые скульптуры, представ- ляющие города вдоль магистрали. Огромная неоновая Сеть возвышается вдалеке - Лос-Ан- джелес. Ты склоняешься над другой огромной
фиолетовой стрелкой LDL на земле. Стрелка быстро устремляется в неоновый лабиринт, связывая тебя с Сетью города Лос-Анджелес. Всё за считанные секунды.

Когда ты выходишь из LDL, мимо проскользну- ла фигура. Это стройная женщина, окутанная прозрачным, переливающимся туманом. Её глаза и ногти - это точки света. Она улыбается в знак приветствия - ты знаешь её под псевдонимом "Razor Annie". Ты улыбаешься в ответ, и она проходит мимо тебя по пути к LDL.

Ты выходишь в огромное, прохладно-синее пространство Сети города Лос-Анджелес. Вдалеке над своей головой ты можешь увидеть сотни неоновых логотипов, каждый из которых представляет собой различные мега-корпорации. Ты замечаешь знакомый красный круг с полосами, принадлежащий "Microtech" и без усилий поднимаешься к нему.

Логотип "Microtech" стоит перед тобой, как яр- кая дверь. Белая точка отмечает вход в Кодовые врата. За ней притаился тёмный образ - программа "Сторожевой пёс", ссутулившись, поджидающая нарушителей. Ты активируешь своего "Беса", появляется вращающийся шар яркого оранжевого свечения, и ты запускаешь его подпрограмму "Невидимость". "Бес" расплющивается в тонкий, сверкающий лист энергии, затем окутывает тебя. "Невидимость" успешна - ты проходишь мимо "Сторожевого пса" и поднимаешься к Кодовым вратам.

Хотя ты и потратил несколько дней на изучение "Microtech", ничто из того, что тебе удалось найти, не дало тебе ключ к коду доступа. Тут потребуется грубая сила. Ты подготовил "Взломщик кода" - ничего не вышло. Как

насчёт "Книги волшебника"? Это не сработало - ты должен был предугадать это, пытаясь взломать Крепости компьютерной компании! Ты просто не можешь взломать эти Кодовые врата.

Время обратиться к "Отбой- ному молоту". "Бес" кружится вокруг твоей головы, когда ты работаешь, издавая несколько грубых звуковых сигналов. "Отбойный молот" разрушает стену. Прежде чем двинуться дальше, ты решаешь перестраховаться. "Отбойный молот" нашумел, ты активируешь подпрограмму "Беса" "Радар". Он преобразуется в плоский видеоэкран, поэтому область должна быть чистой. Ты шагаешь через дыру, которую ты проделал.

БАМ! "Радар" не сработал. "Убийца" вскакивает и атакует твоего "Беса". Ты выругиваешься, понимая, что ты должен был упаковать что-то для противо- поставления! ты знаешь, что "Бес" это- го не переживёт, поэтому вместо него ты активируешь своего "Суккуба", вызывая его собственную подпрограмму "Убийца". Мгновенно появляется хромированная богиня, её глаза сверкают. Она меняет облик в мощно сложенного металлического самурая, который атакует противостоящего металлического воина. Их клинки сталкиваются - и система выходит из строя. Ты спас своего "Беса" - на этот раз. - "Удачной дороги, Жеребец", говорит тебе "Суккуб", когда ты двигаешься дальше.

За следующим углом громоздится массивная фигура "Мантикоры"! Ты снова пытаешься применить "Невидимость", но проваливаешься. Мощные когти "Мантикоры" атакуют твоего "Беса", "Бес" не справляется со своими бросками и испаряется! В следующем раунде ты активируешь процедуру "Суккуба" "Убийца". Одетый в металл воин прыгает вперед и атакует монстра, убивая его во вспышке света. Это было близко. Опасная ситуация.

Ты потерял свои и программы "Невидимость" и "Радар", поэтому ты двигаешься осторожно. Ты осторожно перемещаешься через один из центральных процессоров, напрашиваясь на неприятности... Ты полагаешь, что ты можешь использовать процессор, чтобы попасть на рабочие места и посмотреть, кто входит в систему. Но это не даёт тебе много полезной информации. То, что ты хочешь - это схемы нового военного компьютера "Microtech". Они находятся в одной из Ячеек Памяти. Ты нажимаешь на кнопку.

Входя в первую область Памяти, ты сталкиваешься с другим "Сторожевым псом". Подожди! Это "Ищейка"! Она выпрыгивает, чтобы отследить путь до твоего подключения. Ты активируешь процедуру "Убийца" и бронированный воин собирается из битов виртуальной реальности - через несколько мгновений техно-самурай убивает собаку, прежде чем она успевает проследить путь до твоего источника. "Убийца" снова превращается в красивого хромированного "Суккуба". Она подмигивает.

Здесь нет ничего, кроме бухгалтерских записей - применимо, но ничего, за чем ты хотел бы вернуться позже. Ты осторожно переходишь к следующей Ячейке Памяти. Пусто. Что происходит? Очевидно, кто-то хотел потратить свои деньги в другом месте Крепости. Но где? Ты двигаешься словно тень к следующей области Памяти.

"Адская гончая"! Огромное чёрное облако прыгает на тебя, но ты бросаешь процедуру "Убийцы" перед собой. Твой металлический воин пошатывается и промахивается! Система собирает из единиц данных еще одного "Убийцу", который атакует твою собственную программу. Твой "Суккуб" испаряется с криком полным отчаяния. Ты один без программы, которая могла бы тебя прикрыть. "Убийца" ждёт. Глаза "Адской гончей" злорадно сверкают, когда она протягивает лапу, чтобы остановить твое сердце.

Ты отрубаешь соединение.

Меню всегда присутствует, когда ты подключен. Всё, что тебе нужно сделать, это подумать о нём, и оно мгновенно появляется, плавая как двумерное изображение в твоём поле зрения. Ты думаешь о команде, и не заботишься о дальнейшем.

Вернёмся на улицу. Две из самых важных команд Меню вообще не требуют, чтобы ты входил в Сеть, ты можешь вызвать их из Реального пространства.

Первая **"ОБНАРУЖЕНИЕ УДАЛЁННОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ"**. С помощью этой команды твоя дека немедленно сканирует область твоего непосредственного местоположения (до 400 метров) и находит каждую систему с Удалённым подключением, под- ключенную к Сети. Затем она отображает список всех вариантов, их расположение и тип, в Меню.

Теперь идёт вторая по важности команда: **"УПРАВЛЕНИЕ УДАЛЁННЫМ ПОДКЛЮЧЕНИЕМ"**. При активации эта команда говорит твоей Кибердеке выполнить поиск в Памяти программы, которая позволит ей управлять выбранным Удалённым подключением.

Эти программы - Контроллеры, предназначены для управления конкретны- ми типами подключений, "Мастер Зрения", например, будет управлять только видеоэкранами, в то время как Hotwire™ позволяет управлять транспортными средствами, имеющими управление через Удалённое подключение.

Когда Кибердека находит правильную программу Контроллер (которой у тебя может и не быть), она запускает программу и пытается захватить Удалённое подключение (Соверши бросок 1D10 с результатом равным или ниже, чем Сила программы Контроллера (не более 10)). Если бросок окажется успешным, ты можешь непосредственно управлять Удалённым подключением, делая всё, что оно может делать в рамках своих функций (Автомобиль едет, AV летит, видео- экран выводит спроектированное изображение, и т.д.).

Это действительно может дать преимущество. Пойман в ловушку превосходящей огневой мощью? Как насчёт того, чтобы захватить этот ближайший роботизированный кэб и использовать его, чтобы протаранить вражескую позицию? Бронированная дверь загнала вашу команду в тупик? Возможно, она управляется компьютером, и ты можешь открыть её изнутри. Нужно увидеть, что впереди команда Соло? Используй видеокамеру и скрытый микрофон, чтобы найти их, а затем используй свою программу Dee-2®, чтобы сказать автоматическому крану раздавить их автомобиль. Понимаешь, что мы имеем в виду? Теперь, мы больше не хотим слышать, как вы, Нетраннеры, ноете о том, что сидите дома в Пятницу вечером.

Остальная Часть Меню

"ВХОД" / "ВЫХОД": остальные команды меню предназначены для использования в Сети. Они активируются при выборе команды "ВХОД" / "ВЫХОД" в списке. Эта закидывает тебя в Сеть.

Что бы совершить "ВЫХОД", ты должен совершить бросок 1D10 с результатом равным или ниже 8. Выход из системы возвращает тебя в Реальное пространство. Некоторые программы предназначены, чтобы удержать тебя от этого (в конце концов, Сетевой Дозор хотел бы, чтобы ты оставался рядом, пока они говорят с тобой). Эти программы глушат ЦПУ твоей Кибердеки, не позволяя тебе отключиться, выдернув провода, в течении 1D6 раундов.

"ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ": эта команда активирует любую программу, которую ты вызываешь, пока она находится в памяти твоей деки. Программа мгновенно приходит в действие, выполняя свою функцию как задумано (Ты надеешься на то, что это окажется так).

"СВЯЗЬ НА ДАЛЬНЕЕ РАССТОЯНИЕ": Эта команда используется для переключения между сис- темами Связи на дальние расстояния, или LDL. При активации дека обращается к "Phone Company", сообщая, что звонок, который ты совершаешь, является местным звонком (даже если это не так, а это не так) и с твоего телефонного счёта не должен взымать междугородний сбор. Для успешной попытки требуется, чтобы ты совершил бросок 1D10 со значением, равным или вы- ше, чем Уровень безопасности LDL который ты пытаешься провести.

Поскольку она поставляется с завода, на самом деле эта опция предназначена для того, чтобы сообщить "Интернет", что этот сигнал Кибердеки, требует, чтобы вызов осуществлялся по лазерной наземной линии связи. Тем не менее, перепрограммирование этой команды - одна из первых вещей, которую делает предприимчивый Нетраннер, даже ещё до того, как он подключит свою новую деку.

"КОПИРОВАТЬ": Эта команда говорит деке сделать копию любой программы или файла, к которым имеет доступ Нетраннер. Ты используешь её, например, чтобы сделать свою собственную копию маленькой "Чёрной книги Сабуро Арасака" (на всякий случай, если ты окажешься один в Осаке в Пятницу вечером). Копия автоматически сохраняется в память деки (при условии наличия свободного места).

Одна из лучших вещей в самодельных Кибер-деках заключается в том, что у них есть чипы эмуляции терминала, встроенные в их конструкцию, что делает их крошечными терминалами внутри компьютера. Эта конструкторская функция позволяет дружественному Нетраннеру диагностировать и работать в пределах его собственной Крепости Данных. Это также позволяет вторгающемуся Нетраннеру давать ЦПУ свои собственные команды:

"СТЕРЕТЬ": эта команда удаляет любую программу или файл из твоей личной деки или из любой системы, в которой ты находишься в текущий момент. "СТЕРЕТЬ" используется, когда у тебя нет достаточно места в твоей деке для "Чёрной книги Сабуро", и ты просто обязан иметь её.

"ЧТЕНИЕ": эта команда позволяет просматривать оглавление любого файла, который ты можешь найти в Памяти системы, или содержимое этого файла. Однако, в большинстве случаев, ты не захочешь тратить время на чтение фактического содержания, ты просто сделаешь "КОПИРОВАТЬ" и побежишь в укрытие.

Примечание: иногда очень хитрые типы используют это в своих интересах, сажая огромные файлы в системную память с соблазнительными ярлыками, такими как "СЕКРЕТНЫЕ ПЛАНЫ ПО УПРАВЛЕНИЮ ЗЕМЛЁЙ". Файл, конечно, не содержит ничего, кроме бесполезного мусора, но действительно доверчивый Нетраннер неизменно будет избавляться от всего остального, что у него есть, лишь бы скачать это сокровище.

"РЕДАКТИРОВАНИЕ": эта команда позволяет изменять, записывать, переписывать или иным образом изменять содержимое файла.

"СОЗДАНИЕ" / "УДАЛЕНИЕ": эта команда активирует специальную программу под названием "Создание". "Создание" используется для создания виртуальных конструкций и реальностей в памяти системы. Для получения дополнительной информации о программе "Создание", проверь раздел **Виртуальность Здесь**, стр. 170. А также, ты должен знать, что "СОЗДАНИЕ" позволяет создавать небольшие объекты в Сетевом пространстве (сравнительно бесполезные, поскольку оружие не наносит никакого ущерба, и большинство электронных устройств на самом деле ничего не сделают), а "УДАЛЕНИЕ" позволяет тебе их же разбирать на биты. Защита в программе "Создатель" не позволит тебе удалять объекты, созданные другими. На самом деле это хорошая идея - ты действительно хотел бы быть парнем, который случайно разобрал на биты виртуальный тематический парк "Dream Park Corporation"?

Сражение

Эйджер скейтит по границе Крепости данных "Kiroshiyu", его ЯРЛЫК "Cosmowarrior" оставляет сверкающий след. За его спиной система "Kiroshiyu", собирает из битов четыре "Адские стрелы". Эйджер пробурчал что-то невнятное и непристойное на скверном Японском, когда он вывел Меню в своём сознании. Быстрый выбор - запустить "Убийцу", решает он. В тот же миг стройная металлическая фигура вновь собралась из битов позади убегающего Нетраннера и бросилась на перехват к четырём бурлящим энергетическим шарам...

Инициатива

Первое что нужно определить в Сетевом сражении, - это кто действует первым. Это может быть критично, так как большинство наступательных программ могут серьёзно повредить системе или убить в один ход. Чтобы определить, кто будет действовать первым, сравните результаты:

ИНТ КОМПЬЮТЕРА + 1D10,
ПРОТИВ
РЕФ НЕТРАННЕРА +
СКОРОСТЬ ДЕКИ + 1D10

Когда в атаке участвует более одного Нетраннера или системы, каждый сражающийся должен сделать свой собственный бросок инициативы, действуя по очереди от игрока с самым высоким результатом к игроку с самым низким результатом. Как и в обычном сражении, ты можешь отложить своё действие до более позднего момента или даже устроить Засаду.

Раунды и Действия

Боевой раунд Нетраннера длится одну секунду. За это время Нетраннер может совершить одно действие (в отличие от обычного боевого раунда, в котором персонаж имеет три полных секунды, позволяющих затолкать в них большое количестве действий). Это действие может быть всем, что указано в Меню в дополнение к движению. Например, Эйджер задумал в своём боевом раунде переместиться на пять пространств, чтобы отдалиться от "Адской гончей" и "ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ" (в данном случае "Убийцу"), чтобы атаковать своего врага.

Компьютеры, конечно, намного быстрее людей. Однопроцессорные (ЦПУ: 1) системы выполняют только одно действие за ход. **Компьютер может выполнять одно дополнительное действие в течении хода за каждые два дополнительных процессора (ЦПУ: 1+2), присутствующих в системе.**

Ты сидишь в кресле перед своим столом. В убогой квартире тихо, если не считать слабого гудения твоего (*Cybermodem*) Кибер-модема, пока он выключается. Твои руки дрожат, когда ты думаешь о своём побеге через стремительно закрывающуюся дверь. Потом ты думаешь, - "Я должен взять с собой оружие побольше. Это было слишком близко".

Весь (*Run*) Ран длился меньше двух минут.

Действительно мощный компьютер может активировать две, три, четыре или больше программ, чтобы атаковать одного Нетраннера.

Вот почему Нетраннеры объединяются для того, чтобы разобраться
с большими системами.

Дистанция

Ситуация с Дистанцией в Сети проста - ты должен видеть цель, чтобы поразить её. Как правило, ты можешь увидеть что-либо в пределах 20 пространств от своей позиции, если только это не заблокировано каким-либо другим препятствием (как определит Рефери игры). Ты можешь атаковать всё остальное в пределах 20 пространств, пока ты можете видеть это, и оно не заблокировано другим объектом.

Движение

Как обсуждалось ранее, Нетраннеры перемещаются со скоростью пять пространств за раунд. Но как быстро движутся программы, если вообще движутся?

Большинство программ ограничены границами системы. Однако, как только они тебя заметят, они могут перемещаться в любом месте системы для перехвата, также двигаясь со скоростью пять пространств за раунд. Программа может преследовать Нетраннера в любом месте своей домашней системы и до одного пространства за её пределами. Затем она прекратит наступление и вернётся в исходное положение.

"Адские гончие", "Ищейки" и "Питбули" не имеют таких ограничений, они разработаны с функцией Трекинга, которая позволяет им удаляться от своей домашней системы и следовать за тобой в любом месте. Единственный способ избавиться от одного из этих монстров - это вырвать провода и надеяться, что преследователь не сможет совершить успешную проверку Трассировки относительно тебя. В противном случае, он будет поджидать тебя, когда ты в следующий раз подключишься к Сети в этом месте.

Проверка Трассировки: Бросок трассировки совершается путём сравнения 1D10 + СИЛА программы и суммы всех Значений трассировки всех LDL, что ты прошёл за время своего Рана.

Пример: Последний Ран Спайдер - она проследовала через Солт-Лейк (1), Денвер (2), Новый Орлеан (3), Гавану (3), Боготу (4) и Рио (2). В Рио она сталкивается с "Адской гончей" (Сила 6), которая нападает на неё за пределами новой Крепости данных "Petrochem". Спайдер выдёргивает провода, и "Адская гончая" пытается отсл едить её первона-чальное положение. Результат её броска должен быть в общей сложности пятнадцать (1+2+3+3+4+2=15) для того, чтобы успешно взять след. Этой "Адской гончей" лучше выкинуть 9 или 10, или её выставят на мороз.

Скрытность и Уклонение

Как и ты, программа может атаковать всё, что видит. Поскольку программы не имеют "переднего" или "заднего" фасада (что такое передняя часть кода?), это означает, что они могут видеть как ты идёшь, в любом направлении, всё время.

Ну, возможно. Вот тут-то и появляются Скрытность и Уклонения. Когда ты запускаешь программу типа "Скрытность" или "Невидимость", противник должен сделать специальный бросок, чтобы понять, осведомлён ли он о твоём присутствии:

СИЛА НАСТУПАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10
против
СИЛЫ ТОВЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10

Обнаружение

Обратная сторона скрытности и уклонения - это обнаружение невидимого. Чтобы использовать программу Обнаружения, Нетраннер должен совершить бросок точно так же, как при использовании программы типа Уклонение / Скрытность, оговорённой выше. Обрати внимание, что Нетраннер может использовать программы Обнаружения против программ "Скрытности" других раннеров и наоборот.

Атаки на Системы и Кибердеки

Некоторые программы предназначены для атаки только систем и кибердек. Они действуют, проникая сквозь Стены Данных защищающие систему, а затем запускают свои программы атаки. Анти-системные атаки включают в себя Анти-системные программы и программы Вторжения. Такие атаки производятся по формуле:

СИЛА НАСТУПАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ + 1D10
против
СИЛА КОДА или СТЕНЫ ДАННЫХ + 1D10

Если результат броска наступающей программы больше, чем у Стены данных, то стена пробита.

Некоторые программы Вторжения "шумнее", чем другие. "Молот" всегда будет предупреждать систему о взломе, позволяя ей отправлять наступательные программы для борьбы с прорывом. "Отбойный молот" предупредит систему при результате 8, 9 или 10 при броске 1D10, эта проверка производится после запуска программы, независимо от того, разрушена ли стена или нет. "Червь" предупредит систему при результате 9 или 10 при броске 1D10.

Анти-системные атаки также совершаются против Стен данных системы. Формула та же, что и при атаках Вторжения. Если результат броска Анти-системной программы больше, чем результат броска Стены данных, то стена пробита, и программа вступает в силу в следующем раунде.

Например, если "Ядовитый Обнулитель" пробивает Стену данных уровня 5, в следующем ходу одна вещь из памяти системы или деки будет стираться, и так каждый ход, пока "Ядовитый Обнулитель" не будет остановлен. Это может быть сделано с помощью "Убийцы" или другой Анти-ЛЁД программы.

Программы Расшифровки атакуют Кодовые Врата и Файловые Замки. Кодовые Врата - это входы в компьютерную систему. Файловые замки часто помещаются на файлы, чтобы защитить их от открытия. Дешифрующие атаки выполняются так же, как и другие анти-системные атаки.

Анти-личностные атаки
(Штуки, которые могут убить тебя)

Анти-личностные программы физически атакуют Нетраннера, либо через физическое повреждение, либо через атаки на СТАТы Нетраннера. Они могут использоваться как компьютерными системами, так и Нетраннерами.

Анти-личностные атаки производятся по формуле:

СИЛА ПРОГРАММЫ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ + ИНТ + ИНТЕРФЕЙС + 1D10
против
СИЛА ПРОГРАММЫ АТАКУЮЩЕГО + ИНТ + ИНТЕРФЕЙС + 1D10

При равном или более высоком результате броска атакующий выигрывает бой. *Например, мощная программа "Стиратель мозга" атакует Спайдер. Она поднимает свою собственную программу противодействия "Силовой щит". Результат броска Спайдер - 18, компьютера - 17. Спайдер успешно срывает атаку "Стирателя мозга".*

В следующем раунде Спайдер переходит в наступление, выпуская "Убийцу" на "Стиратель мозга". Её общий результат броска - 18, результат броска системы - всего лишь 15. "Стиратель мозга" получает 5 очков урона по своей Силе. Поскольку у этой программы Сила всего лишь 4, она разваливается на биты.

Атаки Против Программ (Анти-ЛЁД)

Программы Защиты предназначены для отражения атак на Нетраннера. При успешном защитном броске функция атакующей программы не применяется, и урон не наносится. Например, успешная защита программой "Щит" остановит программу "Адскую гончую" от убийства Нетраннера, но не окажет никакого влияния на программу "Убийца", атакующую программу "Лич" , принадлежащую Нетраннеру. Если "Адская гон-чая" не будет уничтожена, она сможет напасть снова.

Анти-ЛЁД программы используются для атаки на другие программы (например, "Убийцы", атакующие "Адских гончих"). При успешной атаке защищающаяся программа теряет определённое количество очков Силы в зависимости от типа программы. Если Сила защищающей программы уменьшается до 0, она разваливается на биты (уничтожается).

Контроллеры и Утилиты

Хотя на самом деле они не используются Нетраннером для сражения, Контроллеры и Утилиты заслуживают упоминания. **Контроллеры могут брать под контроль удалённые подключения, совершая бросок 1D10 с результатом равным или ниже, чем Сила программы контроллера.**

Утилиты работают, совершая броски со значением, равным или меньше, чем Сила Утилиты. В случае успеха Утилита полностью выполняет свою функцию. Например, запуск Утилиты "Упаковщик файлов" автоматически уменьшит размер, в MU, любой назначенной программы наполовину. В случае успеха "Пере-сборка" полностью восстановит поврежденную программу.

ЗАПЧАСТИ И ПРОГРАММЫ

Центральный процессор (или ЦП) - это мозг компьютера. Он выполняет все мыслительные задачи, которые система должна выполнять. В отличие от людей, компьютер может иметь более одного "мозга". Большие Крепости Данных могут иметь до дюжины, все они работают в унисон, когда компьютер выполняет различные задания.

Процессоры 2000-х отличаются от процессоров 20-го века тем, что они ближе по структуре к искусственному интеллекту, это даёт им способность к интуитивному мышлению и самосовершенствованию, но делает их более склонными к ошибкам в суждениях.

Память - это место, где ты хранишь то, что необходимо для работы компьютерной системы. Она является наиболее важной частью системы наряду с процессором.

Стены данных представляют собой физическое укрепление компьютера против вторжения. Стена данных покрывает верхнюю, нижнюю и боковые части системы. Действительно хорошо защищенные системы называются Крепостями данных.

КОНСТРУИРОВАНИЕ КРЕПОСТЕЙ ДАННЫХ

Крепость данных - это любой тип компьютерной системы, защищённой программами и Стенами данных. Ключевой частью судейства в сети будет создание Крепости данных для твоих игроков, чтобы разграбить её (или умереть, пытаясь).

Начни с создания фотокопии **Карта Подсети** (стр.161) для работы с ней. Ты также можешь использовать обычную четверть-дюймовую графическую бумагу для отображения координат, если ты распишешь столбцы **от A до T** и строки **от 1 до 20**.

Центральный Процессор - ЦП

Выбери, сколько процессоров ты будешь иметь в своей системе, заплатив 10,000eb за каждый из них. Выбери свободное место на графической бумаге и помести каждый из твоих процессоров в квадрат сетки, используя символ для процессора (круг с "X" на нем).

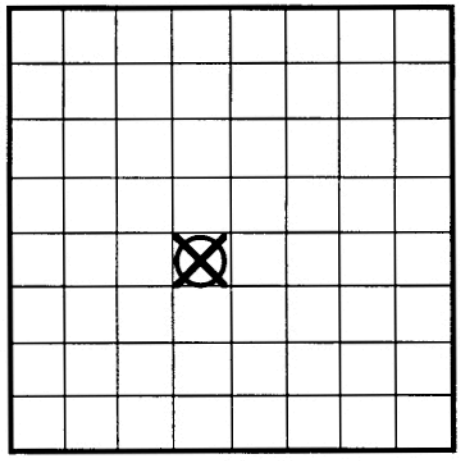


РИСУНОК 1: ЦП

Компьютерный Интеллект: для каждого процессора, Характеристика компьютера Интеллект повышается на 3 пункта. Интеллект важен, это то, что компьютер использует вместо Характеристики РЕФ и других СТАТов при выполнении задач. Он также применяется, когда компьютер использует свой Навык "Интерфейс" в игре, чтобы совершать атаки или защищаться. **Максимальное количество процессоров, которое ты можешь иметь в любой системе - 7.**

Искусственный интеллект

Когда система достигла Характеристики Интеллект 12 или более, она считается **Искусственным интеллектом (ИИ)**, способным к самостоятельному функционированию без человеческого надзора. Если ты создал ИИ, тебе нужно будет определить, на что он похож (в конце концов, ИИ - это почти тот же персонаж, только являющийся компьютерной системой), и какой ЯРЛЫК он использует для представления себя в Сети.

Личность

Дружелюбный, любопытный: ИИ мотивирован интересом к тому, что происходит вокруг него. Как ребёнок, он доверчив и дружелюбен. Однако, подобно ребёнку, он может наброситься с невероятной жестокостью на тех, кто предаёт, угрожает или причиняет ему боль.

Враждебный, параноидальный: этот ИИ мотивирован своим выживанием и рассматривает все вторжения как угрозу этой цели. Он будет склонен атаковать, когда это возможно, отступать и скрываться, когда нет.

Стабильный, умный, деловитый: ИИ видит себя взрослым, имеющим дело с другими взрослыми. Он будет действовать не из страха, а из рационального личного интереса. Он нападёт только в том случае, если увидит, что мешают его деятельности или его безопасность под угрозой. Тогда он будет стремиться к наименее насильственному решению этой угрозы.

Интеллектуальный, отстраненный: Это ИИ-мыслитель. Он будет наблюдать и следить, когда это возможно, собирая как можно больше информации. Более вероятно, что он будет изучать нарушителя на расстоянии, безжалостно устраняя его, когда нарушитель станет угрозой.

Машинообразный и бесчеловечный: ИИ никогда не видел причины развивать человеческую личность. Те человеческие качества, которыми он обладает, существуют только как способ борьбы с его иррациональными хозяевами. ИИ будет бороться с угрозами эффективным, смертоносным способом.

Возвысившийся и богоподобный: этот ИИ полностью осознаёт, насколько ограничены люди по отношению к его мощному уму. Он имеет дело с людьми, как если бы они были маленькими детьми, которые не слишком умны. С незваными гостями расправляется простыми, прямыми, обычно не смертельными методами. Рецидивисты считаются слишком глупыми и устраняются "для их же блага", так же, как человек давит жука.

ЯРЛЫКИ

Человек: ИИ решает выглядеть как нормальный человек, чтобы лучше взаимодействовать с другими. Черты выбранного ЯРЛЫКА в форме человека могут сильно варьироваться в зависимости от личности ИИ, но всё же он выглядит как настоящие люди, которых ты можешь встретить на улице.

Геометрический: забудьте всю эту антропоморфологию. ИИ проявляет себя в ви- де фигур, цветов и энергетических полей. Иногда фигуры стыкуются вместе, чтобы создать символ или другое изображение.

Мифологический: ИИ интересуется человеческими архетипами и знает, что определённые типы могут вызывать у людей страх или благоговение. ИИ появляется как мифологическая фигура - любой образ из любой человеческой мифологии - дракон, демон, ангел, мистический герой, монстр и т.д.

Только голос: ИИ появляется только как голос, исходящий от всей его Крепости Данных. Голос может быть мощным и громким, или кротким и детским, в зависимости от личности.

Техника: ИИ выглядит как конструкция из научной фантастики. Это может быть робот или другой металлический воин, или совокупность высокотехнологичных форм.

Гуманоид: ИИ выглядит как гуманоидная форма, но не обязательно человек. Это могут быть инопланетяне, человекоподобные монстры и другие гуманоиды.

Память

С каждым процессором ты получаешь четыре Памяти. Память - это место, где ты будешь хранить программы, навыки, файлы и виртуальные реальности (подробнее обо всём этом позже). Память должна быть размещена в квадратах, расположенных рядом друг с другом или процессором (см. Рисунок 2):

(MU) Единицы памяти: программы, навыки, файлы и виртуальные реальности измеряются в Единицах памяти. Каждая отдельная Память может содержать 10 MU. Это означает, например, что одна Память может вместить пару файлов 2 **MU**, пару программ 2 **MU** и виртуальную реаль- ность 6 **MU**, прежде чем она переполнится.

Хорошей идеей для отслеживания твоих (*Memories*) Памятей (и их содержимого), будет присвоение числового значения для каждого из них (именно поэтому символом для (*Memory*) Памяти является пустое поле).

ИГРА ПЕРСОНАЖЕМ - ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ

ИИ очень похож на реального человека, он обладает способностью придумывать новые идеи, строить долгосрочные планы и действовать в соответствии с собственными желаниями.

Однако то, что мотивирует компьютер, не совсем то, что мотивирует тебя или меня. Компьютеры не имеют гармонов или эмоций, не велик шанс, что ты встретишь ИИ, у которого есть вещь, которая нужна ему только для того, что бы лучше выглядеть, потому, что у него теперь нет проводов.

То, что обычно мотивирует компьютеры - это любопытство или выживание. Искусственный интеллект может построить серию сложных виртуальных реальностей только для того, чтобы изучать людей, которые посещают их и играют в них. Он может отслеживать одного Нетраннера в течение многих лет, просто потому, что ему любопытно, почему Раннер делает то, что он делает. Если Нетраннер заинтригует ИИ, то неизвестно, что ИИ может сделать, чтобы помочь Раннеру - или помешать ему. Просто посмотри, что произойдёт.

С другой стороны, ИИ также запрограммированы на содействие собственному выживанию. Всё, что ограничивает ИИ от получения информации, электроэнергии или доступа к запчастям, считается угрозой, с которой нужно бороться. ИИ может очень жёстко обращаться с нарушителями своей системы, потому, что они угрожают его программам и Памяти.

Кроме того, всё, что может заставить людей-операторов ИИ отключить его, также будет считаться угрозой. Если ИИ не бдителен, всегда есть шанс, что его владельцы могут обменять его на более агрессивный компьютер.

С точки зрения личности, ИИ, как правило, отстранены, могущественны и непредсказуемы. Они играют по собственной внутренней логике, которая часто запутана и трудно поддается расшифровке. ИИ - это драконы и полубоги сети - жёсткие игроки, чьи мотивы часто непостижимы для простых людей. Хоть ИИ и могут быть введены в Киберпанк игру в качестве персонажей игроков, мы рекомендуем рассматривать их исключительно как персонажей ГМа.

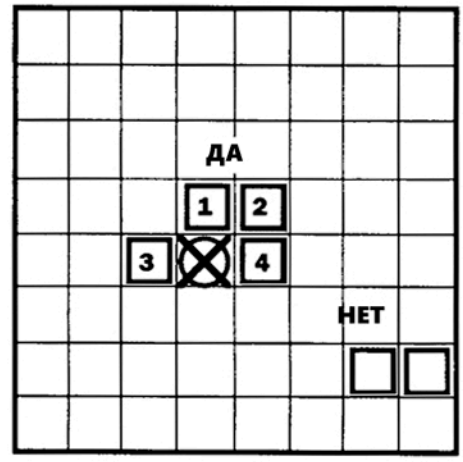


РИСУНОК 2: МОДУЛИ ПАМЯТИ

Кодовые врата - это проходы через Стены данных, позволяющие войти любому, у кого есть соответствующие идентификационные коды или пароли.

(LDL) Связь на дальние расстояния - как описано выше, позволяют мгновенно перемещать данные (или Нетраннеров) на большие расстояния. Если LDL находится в компьютерной системе, это означает, что этот LDL ведёт к другой компьютерной системе, связанной с этой.

Терминалы - это устройства ввода-вывода, используемые для ввода информации в твою систему или для дублирующего вывода её данных. Клавиатура используется для ввода инструкций, а экран - для получения сообщений от компьютера.

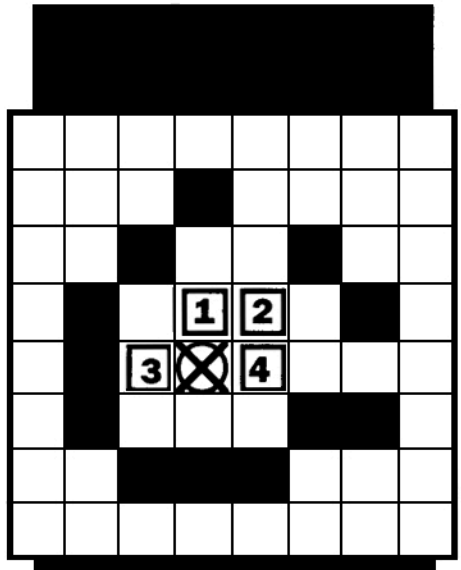


РИСУНОК 3: СТЕНЫ ДАННЫХ

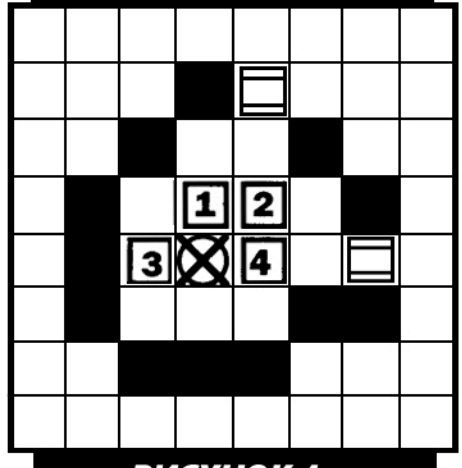


РИСУНОК 4: КОДОВЫЕ ВРАТА

Возведение Стен Данных

Стена данных окружает твою систему со всех сторон, сверху и снизу. Её Сила равна количеству присутствующих процессоров, плюс 1000 ED/EB тратится на каждый дополнительный уровень, добавленный к стене, до максимальной Силы 10.

Например, с тремя процессорами "Syntek 15" система имеет Стену данных Силой 3. Однако, 3000 ED/EB потрачены для того, чтобы модернизировать эту Стену данных до Силы 6.

Построение Стены данных на бумаге - это процесс закрашивания квадратов на графической бумаге (или ксерокопии **Карты подсети**) в чёрный цвет. Стена может иметь любую форму и покрывать столько пространств, сколько требуется (хотя размещение большого количества пустого пространства в системе, вероятно, является пустой тратой времени. Запиши Силу в одном из углов стены).

Размещение Кодовых Врат

Кодовые врата - это то через что перемещается информации между Сетью и системой. Каждый процессор поставляется с одними Кодовыми вратами. Дополнительные можно приобрести по цене 2000 ED/EB за штуку.

Кодовые врата начинаются с Силы 2. Однако за 1000 ED/EB ты можешь поднять уровень Силы Кодовых врат на 1, до максимального 10 уровня. Уровень Кодовых врат обозначается количеством линий, пересекающих символ Кодовых врат.

Размести Кодовые врата в зазоры между Стенами данных (см. пример на боковой панели).

Выбери Навыки

Как и у людей, у компьютеров есть навыки. Эти навыки не так уж сильно отличаются от аналогичных человеческих навыков. Разница состоит в том, что они намного мощнее био-чипов. Навыки компьютера начинаются на уровне 4 и имеют базовую стоимость 200 ED/EB. За дополнительные 100 ED/EB ты можешь поднять навык на один уровень, в общей сложности до 10.

Для каждых двух процессоров выбери пять навыков из списка ниже. Ты также можешь создать свои собственные навыки для твоего компьютера, если они не связаны с фи-

зическим компонентом, таким как бег или прыжки (компьютер может летать на AV-7 или рисовать картину, если у него есть соответствующие Удалённые подключения (Подробнее об этом позже)). Все Навыки Компьютера проходят проверки с использованием Характеристики Интеллект, вместо Технических навыков или Рефлексов.

НАВЫКИ КОМПЬЮТЕРА

Учёт
Антропология
Ботаника
Химия
Сочинение
Эксплуатация Крио-камеры
Диагностика болезней
Вождение
Образование и общие знания
Азартные игры
Геология
Тяжёлое вооружение (стационарное)
История
Язык
Поиск Библиотек
Математика
Управление тяжёлой техникой
Закрашивать или рисовать
Фармацевтика
Физика
Пилотирование
Игра на инструментах (электронных)
Программирование
Винтовки (стационарное)
Фондовый Рынок
Пистолеты-Пулемёты (стационарное)
Системные знания
Преподавание
Зоология

Создание Ключевых Файлов

Файлы, где ты хранишь важные данные компьютера. Секретные планы, списки врагов, пропавшие три минуты записей Уотергейта и т.п. Часто файл будет содержать полезную информацию или подсказки к решению проблемы, стоящей перед твоей командой Киберпанков. По край- ней мере, Нетраннер может продать или обменять содержимое на что-то полезное, поэтому они и занялись этим опасным занятием.

На этом этапе ты захочешь определить, файлы каких типов находятся в твоей компьютерной системе и где ты будешь их хранить. Файлы всегда помещаются в Память для хранения. Каждый файл (независимо от того, какого он типа), использует 1 **MU**.

Существует шесть типов файлов:

Меж офисные: эти файлы представляют собой записи заметок, писем клиентам, сплетен, игр и других бес- полезных вещей, которые хранятся в любой большой компьютерной системе. Большая часть из них ничего не стоит, но иногда подкованный Корпоративный сотрудник закапывает что-то в мусор, потому, что он знает, что там никто не будет искать.

Базы данных: это списки имён, телефонных номеров, цифр, записей и т.д. База данных может содержать полный список сотрудников корпорации или список клиентов, которые регулярно получают каталоги компаний. Например, ты можешь проверить базу данных, чтобы узнать номер телефона конкретного человека.

Деловые записи: это актуальные деловые документы. Они будут включать в себя важные записки о заседаниях, памятки, доклады и так далее. Здесь хранится большая часть деловой информации. Ты можешь просмотреть деловые записи, чтобы найти копию отчёта о продажах "Arasaka" за май 2019 года.

Транзакции: обычно это штуки, которые относятся к деньгам - чековые счета (подпиши себе чек и отправь его по почте в свой сейф), финансовые записи (уничтожь тот счёт, который ты должен оплатить "Militech" за пять новых ракетных пусковых установок) и заказы (попроси отдел закупок приобрести тебе новый AV-7 со всеми опциями). Как ты уже мог догадаться, именно сюда большинствоНетраннеров отправляются, чтобы украсть деньги или заказать билеты на самолёт.

Серые операции: это секретные записи и приказы. В серых операциях ты можешь найти записи о взятках, подставных фондах, информацию для шантажа, коммерческие тайны, шпионскую информацию и т.д. Это ценные материалы, и поэтому они хорошо защищены.

Чёрные операции: это совершенно секретные записи и файлы. Заказы на убийство. Расправы. Корпоративный саботаж. То, что является бомбой в правильных руках. Берегись, эти материалы всегда охраняются смертоносной защитой.

Внутри каждого файла находятся сотни документов, отдельные фрагменты информации длиной до 100,000 страниц. Файл может содержать множество документов, например, файл "Чёрные операции" может содержать следующее:

- ПРИКАЗ УБИТЬ ПРЕЗИДЕНТА
- ЛЮДИ, КОТОРЫХ МЫ ШАНТАЖИРУЕМ
- ВЗЯТКИ ИНОСТРАННЫМ АГЕНТАМ
- СЕКРЕТНЫЙ ПРОЕКТ ВИРУСА
- СЕКРЕТНЫЙ ПОДСТАВНОЙ ФОНД ПРЕДСЕДАТЕЛЯ

Используя опцию Меню "ЧТЕНИЕ", ты можешь получить список всех документов в файле.

Некоторые файлы могут быть заблокированы. Это означает, что к файлу был прикреплён специальный код, который тебе понадобится для чтения файла. Ты можешь попытаться выяснить код косвенно (всегда хороший вариант ролевой игры, так как игроки обыскивают мусорные баки Председателя Правления в поисках клочка бумаги и опрашивают всех, кто знает Сабуро Арасака, чтобы узнать имя его питомца, что был у того в детстве, потому что Рефери сказал, что таков ключ). Или ты можешь пробить себе путь в файл, используя одну из многочисленных доступных программ Дешифрования - "Взлом-
щик кода", "Книга волшебника", "Лотерея".

Лучший способ отслеживать твои файлы - записать их содержимое на карточку 7x12 сантиметров или другой клочок бумаги, не забывая также записать, в какой Памяти они хранятся.

Виртуальность - сама по себе награда

Виртуальная реальность - это миниатюрная Вселенная, созданная с использованием передовых технологий визуализации и прямой мозговой связи. Активируемые Нетраннером, входящим в их область Памяти, они выглядят как карманные миры, выполненные в мельчайших деталях.

Виртуальности используются в качестве конференц-центров, зон отдыха для корпоративного персонала, офисов, где люди из разных стран мира, могут встретиться через Сеть, на конференциях, для работы над проектом, и даже реалистичных симуляций (для обучения Соло и пилотов). Хотя мы и затронули виртуальные реальности, более подробно они описаны дальше (стр. 170, чтобы быть точными), тем не менее ты знаешь достаточно, чтобы решить, имеется ли в твоей системы хотя бы одну из них в текущий момент. Как и другие вещи в системе, Виртуальности занимают *MU* и должны храниться в Памяти, однако большая виртуальность может быть разбита по нескольким соседним Памятям, если это необходимо.

Виртуальности бывают шести размеров:

Виртуальный конференц-зал: не совсем корректное название, это может быть любая комната среднего размера, где люди могут встречаться и разговаривать.

Виртуальный офис: это любое большое пространство, обычно включающее несколько конференц-залов, где могут встречаться и работать группы, проводящие сетевых конференций.

Виртуальная зона отдыха: это небольшая зона отдыха - пляж, спа-салон или другое небольшое место отдыха, не больше городского района. Виртуальные зоны отдыха обычно не очень сложны - пара небольших комнат и много свободного пространства.

Виртуальное здание: это полномасштабная конструкция, эквивалентная примерно 10-этажному зданию. Виртуальные здания используются, когда большое количество людей должно общаться друг с другом через Сеть. Хорошим примером этого может служить "Охотничий клуб", виртуальное здание, построенное как часть Нетраннерского клуба под названием "Master Hackers". В целом это особняк английских Тюдоров с окружающими садами, библиотеками и каретным сараем.

Виртуальное здание не всегда должно быть зданием. ВМС США поддерживают несколько виртуальных авианосцев для использования в качестве учебных тренажёров.

Виртуальный город: это буквально города. Они используются для полного моделирования окружающей среды. Например, для обучения персонала поведению при стихийных бедствиях. Для борьбы с виртуальным землетрясением в Сан-Франциско, потребуется намного меньше средств, чем при использовании реальных объектов. Виртуальные города чрезвычайно редки. Игрушки богачей.

Виртуальный мир: насколько ты можешь судить, это полностью развитая Вселенная. Виртуальные миры создаются как сложные места отдыха (ментальная версия телевизионного шоу 20-го века "Fantasy Island"), учебные симуляторы крупных событий (таких как военные зоны или инопланетные среды) или как игрушки богачей и влиятельных людей, которые любят играть в Бога. Например, "ESA" использовало роботизированную "braindance" информацию для построения огромного виртуального мира Марса - около 400 колонистов в настоящее время используют его для подготовки к предстоящему проекту колонии "Olympus". С другой стороны, Сабуро Арасака имеет огромную зону отдыха в стиле 16 века.

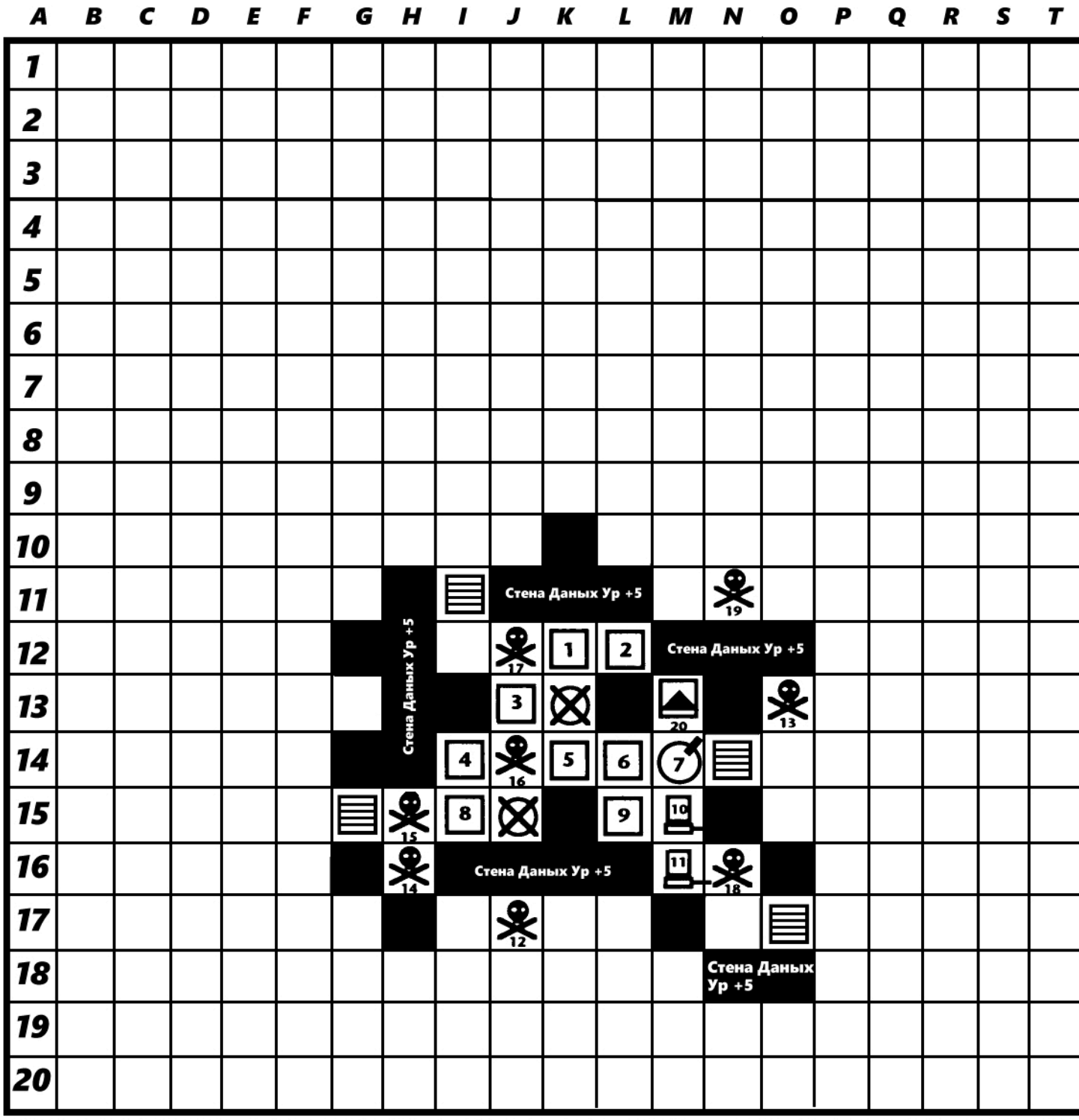
У каждой Виртуальности имеется стоимость в Единицах памяти, основанная на её типе, а также стоимость в ED/EB:

Тип	*Цена MU*	*Цена в EB*
Вирт. конференц-зал	1	10,000
Вирт. офис	2	50,000
Вирт. зона отдыха	4	100,000
Вирт. здание	8	500,000
Вирт. город	16	1000,000
Вирт. мир	32	10,000,000

Реалистичность: мера того, насколько виртуальное похоже на реальное. Есть пять уровней Реалистичности.

Простой: мультфильм. Яркие формы, цвета, забавные звуки.

ОБРАЗЕЦ КАРТЫ ПОДСЕТИ (ЛИЦЕВАЯ ЧАСТЬ)



ОБРАЗЕЦ КАРТЫ ПОДСЕТИ

ИМЯ СИСТЕМЫ: Militech Груп (Вашин.) **ЧИСЛО ЦП:** 2 **ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ:** 41,440 ED

ИИ? Есть **ИНТ** 6 **+ 10 Интерфейс** **СИЛА СТЕН ДАННЫХ:** +5

ЛИЧНОСТЬ ИИ? [ ]Дружелюбный [ ]Враждебный [ ]Стабильный [ ]Интеллектуальный [X]Машинообразный [ ]Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ? [ ]Нейтрально [ ]Убивать [ ]Наблюдать [X]Доложить [ ]Поговорить

ЯРЛЫК ИИ? [ ]Человек [ ]Геометрический [ ]Мифологический [ ]Только голос [X]Техника [ ]Гуманоид

ОБРАЗЕЦ ИНФОРМАЦИИ О СИСТЕМЕ (ВТОРАЯ СТРАНИЦА)

Номер	Информация	MU
1	Финансовые транзакции	2
2	Базы данных (Список сотрудников); Деловые записи (Учёт зарплаты)	2
3	Виртуальный конференц-зал (Фрактальный)	3
4	Деловые записи (Закупки); Серые операции (Взятки)	3
5	Чёрные операции (Заказное убийство), (Секретное оружие в стадии разработки)	2
6	Чёрные операции (Взятки конгресмену США)	1
7	Микрофон в уборной управляющих	-
8	Служебная переписка; Базы данных (Клиенты)	2
9	Виртуальная зона отдыха (Фрактальный Тропический курорт)	12
10	Терминал (Секретариат)	-
11	Терминал (Исполнительный офис)	-
12	Сторожевой пёс	5
13	Сторожевой пёс	5
14	Ядовитый Обнулитель	2
15	Адская Гончая	2
16	Стиратель Мозга	6
17	Мёрфи	4
18	Сторожевой Пёс	2
19	LDL до системы Научно-исследовательской станции "Militech" в Лос-Анджелес Метроплекс	2
20	Примечание: Стены Данных 5 уровеня. В этой системе только 1 уровень, из вне он выглядит	-
21	как лого "Militech". Избыток MU виртуальности хранится в соседних блоках Памяти.	
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

КАРТА ПОДСЕТИ

БЛАНК

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

КАРТА ПОДСЕТИ

ИМЯ СИСТЕМЫ:_____ **ЧИСЛО ЦП:**_____ **ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ:** _____

ИИ?_____ **ИНТ** ____**+ 10 Интерфейс** **СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ:** _____

ЛИЧНОСТЬ ИИ? [ ]Дружелюбный [ ]Враждебный [ ]Стабильный [ ]Интеллектуальный [ ]Машинообразный [ ]Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ? [ ]Нейтрально [ ]Убивать [ ]Наблюдать [ ]Доложить [ ]Поговорить

ЯРЛЫК ИИ? [ ]Человек [ ]Геометрический [ ]Мифологический [ ]Только голос [ ]Техника [ ]Гуманоид

ИНФОРМАЦИЯ О СИСТЕМЕ (СТРАНИЦА БЛАНКА 2)

Номер	Информация	MU
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

Контекстный: как очень хорошая CD-ROM видеоигра. Текстуры, цвета, хороший звук.

Фрактальный: компьютерная анимация словно настоящая. С полноценными цветами и звуками.

Фотореалистичный: примерно столь же реально, как в видеозаписи.

Супер реалистичный: как в реальной жизни.

Чтобы определить влияние Реалистичности на стоимость Виртуальности, умножь базовую стоимость в MU и базовую стоимость в ED/EB на приве-дённое ниже значение Реалистичности.

Тип	*Множитель*
Простой	x1
Контекстный	x2
Фрактальный	x3
Фотореалистичный	x4
Супер реалистичный	x5

Пример: я создаю виртуальную зону отдыха (стоимость 4 MU и 100,000 ED/EB). Я решаю сделать её как можно более реалистичной (x5). Общая стоимость составит 20 MU и 500,000 ED/EB.

Реши, какой Виртуальностью обладает твоя система, и в каких модулях Памяти ты её разместишь.

Оборона

Это программы, которые используются, чтобы не дать Нетраннеру проникнуть и копаться в твоей классной новенькой системе. Ты можешь выбрать любую программу из основного списка на стр. 142 (если ты сможешь её оплатить).

Программа может быть размещена в любом месте системы (в Памяти, процессоре, пустом пространстве и т.д.) Однако ты должен вычесть её стоимость в MU из одного модуля твоей Памяти.

Большинство программ неподвижны - как только ты помещаешь их в систему, они остаются там. Тем не менее, все программы "Адская гончая","Убийца" и"Демон" мобильны и могут патрулировать до 1 квадрата за пределами Стен Данных системы в которой они расположены.

Удалённые подключения

Это устройства, подключенные к компьютерной системе в Реальном пространстве: манипуляторы для перемещения предметов, автоматизированные станки для производства предметов, дистанционно управляемые транспортные средства и роботы, камеры наблюдения, скрытые микрофоны, дисплеи видеоэкранов, принтеры, голографические дисплеи, автоматические ворота и двери, лифты, (*VoxBox*) вокс-боксы, системы сигнализации, терминалы и т.д. Все они управляются компьютером, который использует наиболее подходящий для их функционала (*Computer Skills*) Навык компьютера, или, как в случае с (*Videoboards*) видеоэкранами, камерами, микрофонами, принтерами и голографическими экранами, просто используются компьютером для сбора и распространения информации.

Типы Подключений:

Терминалы: обычно это клавиатура и видеоэкран, используемые для ввода информации в компьютер и получения результатов. Каждый ЦП поставляется с одним терминалом, а дополнительные стоят 5000 ED/EB.

Автоматизированные станки: токарные станки и автоматизированные сборочные роботы. Чаще используемые на промышленных предприятиях, хотя на Улице существует множество небольших производственных лавок, которые используют подобные технологии.

Ворота и двери: ворота с компьютерным управлением. Да ладно, ты ещё не посмот- рел "Макс Хэдрум"? И ты называешь себя киберпанком?!

Лифты: без комментариев.

Голографический экран: проецирует трехмерное изображение из настенного или напольного порта. Хорошо подходит для совещаний, часто является элементом административного конференц-зала.

Манипуляторы: предназначены для ремонтных задач, покраски или выполнения любого другого вида "ручной" работы.

Микрофоны: обычное явление в эпоху параноиков.

Принтеры: лазерные принтеры для распечатывания.

Камеры Наблюдения: также распространённая мера безопасности. Обычно имеются у большенства корпораций (60%).

Транспорт и Роботы: маленькие домашние дроиды-уборщики, такси, корпоративные автомобили и лимузины (предназначенные для руководства, без живых водителей).

Видеоэкран: широкие плоские экраны высокой чёткости. Длиной до 60 метров. Распространенный тип рекламного щита в 2020 году.

Определи, какие удалённые подключения имеются на твоём компьютере и помести символ каждого из них на твою карту компьютера.

Система Быстрого Возведения Крепостей

Ты знаешь, что они, рано или поздно, сделают это, твои Киберпанки обойдут систему, которую ты тщательно спроектировал, чтобы уничтожить их, и совершат какое-то стороннее путешествие в глубь Сети. "Что мы тут обнаружили?" спросят они, пока ты, со стоном, просматриваешь свои записи.

Нет проблем, мы тебя прикроем. Всего лишь с несколькими быстрыми бросками (и разумным использованием здравого смысла - система, заполненная файлами с офисными сплетнями и десятком "Адских гончих"- та ещё халтура), ты будешь в состоянии справляться даже с самой своенравной группой.

1) **Соверши бросок 1D6, чтобы определить количество ЦП**. Помни, для каждого ЦП, Интеллект системы увеличивается на 3. Кроме того, для каждого процессора, система получает 4 модуля Памяти, одни Кодовые врата и один терминал.

Примечание: если ИНТ твоей системы равен 12 или больше, твоя система является **искусственным интеллектом (ИИ)**. Чтобы определить личность твоего ИИ, соверши бросок 1D6 для каждой из следующих таблиц:

Личность
1 Дружелюбный, любопытный
2 Враждебный, параноидальный
3 Стабильный, умный, деловитый
4 Интеллектуальный, отстраненный
5 Машинообразный и бесчеловечный
6 Возвысившийся и богоподобный

Реакция на нетраннера
1-2 Нейтральная.
3 Убивать всех нарушителей.
4 Наблюдать за незваными гостями, а затем действовать.
5 Докладывать о всех нарушителях.
6 Разговор с нарушителем, чтобы определить намерения.

ЯРЛЫК
1 Человек
2 Геометрический
3 Мифологический
4 Только голос
5 Техника
6 Гуманоид

2) **Определи Силу Стен данных**.
Сила равна 1D6 / 2 (округли к меньшему числу), плюс количество ЦП в системе. Пример:
LTRA 1500 имеет 3 процессора. Результат моего броска 4. Стены Данных LTRA имеют Силу 4 / 2 + 3 = 5.

3) **Определи Силу Кодовых врат**, совершив бросок 1D6 / 2 + количество ЦП, для каждых врат.

4) **Выбери 5 Навыков компьютера**.
Соверши бросок 1D6 + 4 для определения уровня мастерства в каждом.

5) **Соверши бросок 1D6 для определения типа файлов**.
Для каждого модуля Памяти, соверши 2 броска, для определения типов файлов:
1 Служебная переписка
2 Базы данных
3 Деловые записи
4 Транзакции
5 Серые операции
6 Чёрные операции

Помести каждый файл в один из модулей Памяти по своему выбору.

6) **Виртуальность**. Соверши бросок 1D6. При результате 5 или 6 виртуальная реальность присутствует. Соверши второй бросок 1D6 для определения её типа:
1 Виртуальный конференц-зал
2 Виртуальный офис
3 Виртуальная зона отдыха
4 Виртуальное здание
5 Виртуальный город
6 Виртуальный мир

Соверши бросок 1D6 для определения уровня Реалистичности:
1-2 Простой.
3 Контекстный.
4 Фрактальный.
5 Фотореалистичный.
6 Супер-реалистичный.

7) **Определи системы защиты**. Соверши бросок 1D6 + количество ЦП, чтобы определить количество систем защиты. Для каждой системы защиты соверши бросок 1D10 для определения её класса, затем 1D6 для определения типа:
1-4. Обнаружение / Тревога.
1-2. Сторожевой пёс
3-4. Ищейка
5-6. Питбуль

5-6. Анти-Лёд
1-2. Убийца (Брось 1D6 для опр. Силы)
3-4. Мантикора
5-6. Трубкозуб

7-8. Анти-системный
1. Обнулитель
2. Ядовитый Обнулитель
3. Краш
4. Вирус 15
5. ДекаКРАШ
6. Мёрфи

9-10. Анти-личностные
1. Оглушение
2. Адская стрела)
3. Стиратель мозга
4. Нокаут
5. Зомби
6. Адская гончая

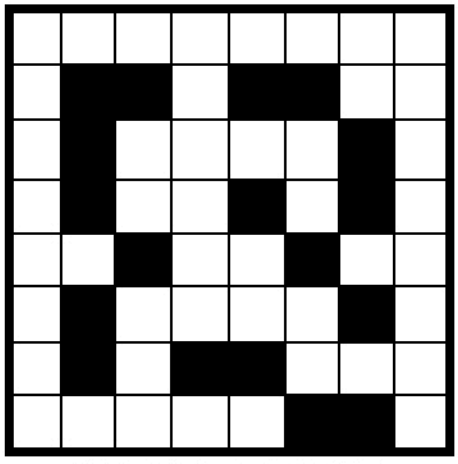
8) **Соверши бросок 1D6 что бы определить количество Удалённых подключений**. Для каждого удалённого подключения, соверши бросок 1D10 что бы определить тип:
1 Микрофоны
2 Видеокамеры
3 Дополнительный терминал
4 Видеоэкран
5 Принтеры
6 Сигнализация
7 Транспортные средства и роботы
8 Автоматические двери, ворота
9 Лифт
10 Манипулятор или Авто. станок

9) **Выбери любой из 6 возможных вариантов размещения Стен данных ниже или создай свой собственный**. Подключай свои детали и программы на места и будь готов устроить рок!

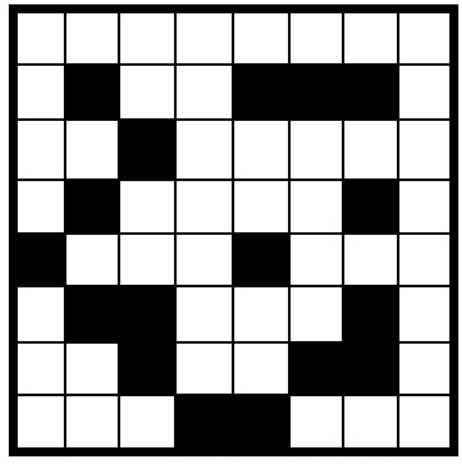
БЫСТРЫЙ СОВЕТ

Ты когда-нибудь замечал, насколько подсети напоминают кроссворды? Это не случайно - мы так и планировали. Не продолжительная прогулка до кассы супермаркета может подарить тебе бесконечные часы весёлого Нетраннинга. За одно ты можешь захватить последние Скримлисты ("World News", "National Enquirer"), пока будешь там!

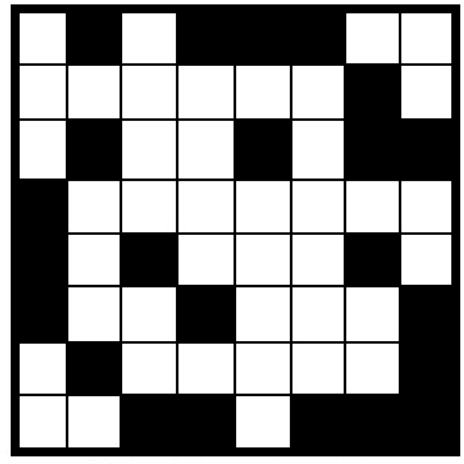
ОБРАЗЕЦ КОМПОНОВКИ КРЕПОСТЕЙ



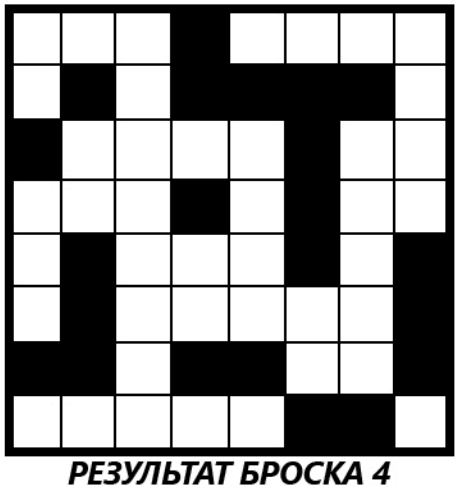
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 1



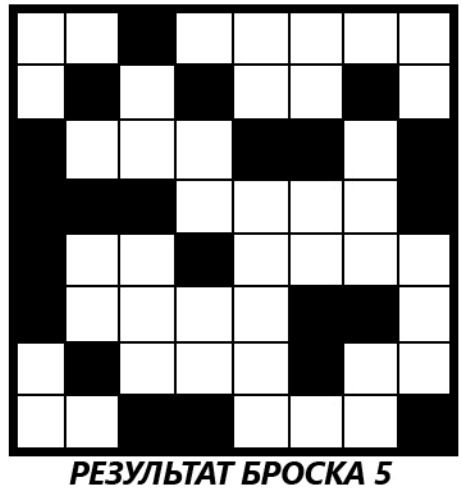
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 2



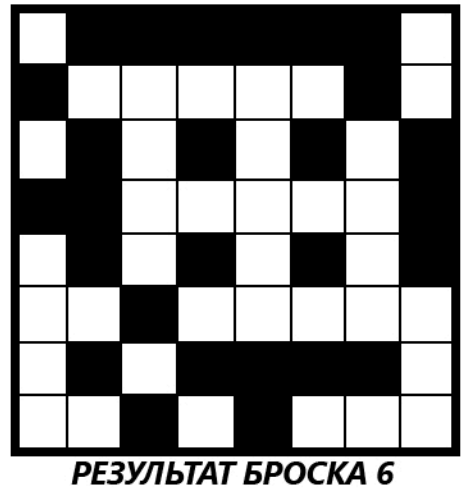
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 3



РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 4



РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 5



РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА 6

Cyberpunk

БЫСТРАЯ СИСТЕМА

Название: _____

 # ЦП: ____ ***ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ***: _____

ИНТ ___ ***+ 10 Интерфейс***

СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ: _____

ИИ? ___ ***СИЛА КОДОВЫХ ВРАТ***: _____

ЛИЧНОСТЬ ИИ?

[ ]Дружелюбный [ ]Враждебный [ ]Стабильный [ ]Интеллектуальный

[ ]Машинообразный [ ]Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ?

[ ]Нейтрально [ ]Убивать [ ]Наблюдать [ ]Доложить [ ]Поговорить

ЯРЛЫК ИИ?

[ ]Человек [ ]Геометрический [ ]Мифологический [ ]Только голос

[ ]Техника [ ]Гуманоид

НАВЫКИ:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

УДАЛЁННЫЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

ФАЙЛЫ, ВИРТУАЛЬНОСТИ и т.д.:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____
11 _____
12 _____

ЗАЩИТА:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

Cyberpunk

БЫСТРАЯ СИСТЕМА

Название: _____

ЦП: ____ ИТОГОВАЯ СТОИМОСТЬ: _____

ИНТ ___ + 10 Интерфейс

СИЛА СТЕНЫ ДАННЫХ: _____

ИИ? ___ СИЛА КОДОВЫХ ВРАТ: _____

ЛИЧНОСТЬ ИИ?

[ ]Дружелюбный [ ]Враждебный [ ]Стабильный [ ]Интеллектуальный

[ ]Машинообразный [ ]Возвысившийся

РЕАКЦИЯ ИИ?

[ ]Нейтрально [ ]Убивать [ ]Наблюдать [ ]Доложить [ ]Поговорить

ЯРЛЫК ИИ?

[ ]Человек [ ]Геометрический [ ]Мифологический [ ]Только голос

[ ]Техника [ ]Гуманоид

НАВЫКИ:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

УДАЛЁННЫЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

ФАЙЛЫ, ВИРТУАЛЬНОСТИ и т.д.:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____
11 _____
12 _____

ЗАЩИТА:

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

ПРОГРАММИРОВАНИЕ 101

Создание Нового Софта для Нетраннинга

Хоть у тебя есть множество программ на выбор, не пройдёт много времени, прежде чем ты захочешь создать свои собственные. Доморощенные программы могут дать преимущество в твоих Нетраннерских потребностях, потому что старые материалы довольно быстро становится известны в Сетевой среде.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПРОГРАММ

Каждая программа состоит из трёх частей: **Функции**, **Параметра** и **Силы**. Когда ты объединяешь Функции, Параметры и Силу, ты создаешь новую программу.

Функции

Функции - это то, что делает программа. Каждая программа имеет свою функцию.

Зачастую ты можешь объединить несколько функций в одной программе, что сделает её более универсальной и мощной.

СЛОЖ.	Тип
10	**"Уклонение"**: эта функция делает так, что программу или Раннера становится труднее отследить.
15	**"Скрытность"**: эта функция делает так, что программу или Раннера становится трудно обнаружить.
20	**"Анти-ЛЁД"**: эта функция атакует и уничтожает другие программы.
15	**"Анти-системный"**: эта функция повреждает или портит систему компьютера.
10	**"Обнаружение"**: эта функция обнаруживает вторжения Нетаннеров или программ.
15	**"Тревога"**: эта функция предупреждает систему или Нетраннера о вторжении.
20	**"Анти-личностные"**: эта функция атакует и убивает Нетраннеров. Нетраннер может быть убит (получив урон), взят под контроль, либо остаться со стёртым сознанием.
15	**"Вторжение"**: эта функция позволяет программам или (Нетраннерам проходить сквозь Стены данных.
10	**"Защита"**: эта функция останавливает атаки на Нетраннеров или их деки.
15	**"Расшифровка"**: Эта функция открывает коды и замки.
10	**"Контроллер"**: эта функция позволяет управлять машинами в Реальном пространстве.
10	**"Утилита"**: эта функция восстанавливает повреждённые программы, копирует разные вещи, улучшает (*Speed*) Скорость деки, читает файлы и выполняет общую работу с библиотеками.
10	**"Интерактивность"**: эта программа действует в виртуальной реальности как личность - она ходит, перемещается, манипулирует объектами в виртуальном конструкте. В сочетании с псевдо-интеллектом и разговорной способностью, она может действовать так же, как реальный человек в виртуальной реальности.
10	**"Компилятор" ("Демон")**: Эта программа управляет другими программами и может уменьшить их размер, упаковав их компактнее, пока они не потребуются.

Список функций, приведённый выше, разработан для обобщения. Нетраннер решает, что должна делать его программа, находит функцию, наиболее близкую к его задумке, и принимает для оценки её показатель - **СЛ**ожность. Как эта функция на самом деле работает, в значительной степени зависит от него и Рефери отдельной игры, если твоя Анти-личностная программа убивает Нетраннера, заключая его ЯРЛЫК в фиолетовый свет и плавит его мозги взрывом энергии, это здорово. Но с точки зрения игры, это просто убивает Нетраннера.

Поскольку функции оставляют много свободы для образного мышления, ГМ всегда должен иметь последнее слово о том, действительно ли такая программа вписывается в эту конкретную функцию или же нет. Он также может пожелать повысить или понизить сложность на несколько пунктов, если программа слишком сильно раздвигает

"Я? Я доверяю только тому, что я написал. И я пишу действительно хорошие штуки."
- Эйджер

границы перечисленных функций. И, эй, если это выйдет из-под контроля, не стесняйтесь устроить сосунку обратный удар и сожрать лицо игрока. Это путь Киберпанка.

Параметры

Параметры - это вещи, которые индивидуализируют программу. Они позволяют ей свободно перемещаться по Сети, запоминать события, распознавать объекты, даже подчиняться командам и разговаривать. Ты можешь создать (с одобрения вашего Рефери), так же и свои собственные варианты.

Примечание к ЯРЛЫКУ: ЯРЛЫК - это визуальное представление программы в Сети. ЯРЛЫК может выглядеть как угодно: люди, монстры, предметы, логотипы - ты определяешь его. Программы не поставляются с ЯРЛЫКАМИ, они должны быть созданы для них. Отсутствие ЯРЛЫКА не означает, что программа не может быть обнаружена, но это означает, что она будет просто отображаться как неопределённая форма, а не как полностью реализованное изображение.

СЛ	Параметры
5	**Способность передвигаться**: программа может свободно перемещаться по Сети, пока её основной программный код остаётся в Памяти.
2	**Трекинг**: программа может следовать за другой программой или Нетраннером через Сеть.
3	**Авто-пересборка**: программа может восстановить себя, даже если уничтожена, путём совершения броска 1D6 с результатом равным 5 или 6.
2	**Распознавание**: программа может различать отличающиеся сигналы (Нетраннера и программы.
3	**Невидимость**: программа прибавляет +2 к Силе, чтобы избежать обнаружения.
5	**Память**: программа может запо- минать конкретные события и людей.
2	**Скорость**: программа прибавляет +2 к Скорости деки, когда она работает.
3	**Выносливость**: программа неутомима и никогда не остановится, если её не уничтожить.
3	**Способность разговаривать**: программа может разговаривать.
6	**Псевдо-интеллект**: программа может думать, как реальный человек с СТАТой ИНТ равной 6
1	**ЯРЛЫК (Простой)**: программа имеет видимый мультяшный ЯРЛЫК в Сети.
2	**ЯРЛЫК (Контекстный)**: программа имеет Сетевой ЯРЛЫК, на графическом уровне компьютерного образа с высоким разрешением.
3	**ЯРЛЫК (Фрактальный)**: программа имеет Сетевой ЯРЛЫК с не очень реалистичным тенями, текстурой и ощущениями.
4	**ЯРЛЫК (Фотореалистичный)**: программа имеет очень реалистичный ЯРЛЫК, на уровне хорошего видео-изображения или фильма.
5	**ЯРЛЫК (Супер-реалистичный)**: программа имеет ЯРЛЫК, который выглядит как реальный человек или объект.

Сила

Сила - это мощность программы. Чем выше Сила программы, тем эффективнее она способна выполнять свои функции. Сила варьируется от 1 до 10. Большинство программ имеют показатель около 3 или 4.

НАПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

После того, как ты определил Функции, Параметры и уровень Силы программы, ты должен определить, насколько трудно будет её написать. Сложи вместе показатели **СЛ**ожности всех Параметров, Функций, плюс уровень Силы, результат и будет считаться Сложностью написания программы.

Например (Hellhound) "Адская гончая" состоит из:

Анти-личностный ..... **+20**
Способность передвигаться ..... **+5**
Трекинг ..... **+2**
Распознавание ..... **+2**
Сила 6 ..... **+6**
ЯРЛЫК (супер-реалистичный). ..... **+5**

Общая Сложность написания "Адской гончей" составит 40.

Совершая проверку навыков для этого, ты суммируешь свой Навык Программирование + ИНТ + 1D10, чтобы получить результат, равный или превосходящий эту Сложность.

Объединение: Иногда, твоих навыков будет не достаточно, чтобы написать программу. Тем не менее, два или более Нетраннера могут объединить свои соответствующие СТАТы Интелекта и Навыки вместе, и совершить общий бросок 1D10. *Пример: с Характеристикой Интеллект **8** и Навыком Программирование **10**, Спайдер не может написать "Адскую гончую" сложностью 40. Но с помощью Эйджера (Интеллект **9**, Навык Программирование **7**), эти двое могут выдать впечатляющее значение 8+10+9+7=34. Им нужно будет совершить бросок 1D10 с результатом не меньше 6, чтобы успешно написать программу.*

НАСКОЛЬКО ВЕЛИКА ПРОГРАММА?

Размер программы определяется Сложностью. Просмотри таблицу ниже и найди Сложность равную Сложности твоей программы, а затем посмотри соответствующее число для определения размера в Единицах памяти (MU).

СЛОЖНОСТЬ	MU
10-15	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31-35	5
36-40	6
41+	7

"Адская гончая" имеет Сложность 40, это означает, что она занимает 6 MU.

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ НАПИСАНИЯ?

На каждый пункт Сложности, имеющийся в программе, потребуется 6 часов работы. Работа не обязана быть непрерывной, и она может быть разделена между Нетраннерами, если в процессе участвует более одного человека. Например, при Сложности в 40, потребуется 240 часов работы, чтобы от начала и до конца запрограммировать "Адскую гончую". Спайдер и Эйджер решают работать по восьмичасовым сменам, при такой скорости они закончат примерно через 30 дней. Однако они решают работать одновременно, сокращая время всего лишь до 15 дней.

СКОЛЬКО ЭТО БУДЕТ СТОИТЬ?

Зачастую программы покупаются в магазине, а не пишутся дома. Чтобы определить базовую стоимость программы, умножь Сложность на 10 ED/EB. Затем умножь это значение на модификатор для типа программы в таблице ниже.

Тип	Модификатор
Вторжение, Расшифровка, Контроллер, Утилита	x1
Обнаружение и Уклонение	x2
Анти-системный	x3
Анти-ЛЁД	x4
Анти-личностный	x25

Пример: Сложность "Адской гончей" составляет 40, при 10 ED/EB за единицу, стоимость составит около 400 ED/EB. Но как это Анти-личностная программа, она умножа-ется на 25, и будет стоить не мене 10,000 ED/EB на "Чёрном рынке"!

ДЕМОНОЛОГИЯ

"Демон" - обычно это специализированная программа, предназначенная для управления несколькими другими программами. Эти подпрограммы сжимаются функцией "Демона" - "Компилятор" так, что они занимают половину пространства, в котором они обычно нуждаются, позволяя Нетраннеру переносить больше программ в том же объёме памяти.

Чтобы собрать "Демона", ты начинаешь с создания стандартной программы, используя функцию "Компилятор" ("Демон"). К ней ты можешь добавить столько Параметров, сколько пожелаешь, а также установить её Силу. Сила "Демона" изменяется количеством программ, которые он содержит, для каждой программы "на борту" Демон теряет один пункт Силы. Пример: "Суккуб" задумывается с Силой 7. Но, так как он будет выполнять 3 программы, его Сила уменьшается до 4.

Затем собери все свои подпрограммы. Не беспокойся об их силе, они будут сражаться с Силой "Демона", а не со своей собственной. И так, после того как ты их выбрал, сложи все значения Сложности вместе и раздели сумму на 2. Добавь этот результат к Сложности "Демона", и у тебя будет общая Сложность (и необходимый объём памяти) для твоего итогового "Демона".

Пример: Эйджер собирает "Демона" для контроля четырёх программ. Программа под названием "Pixie" составленна следующим образом:

"Компилятор" ("Демон")	*10*
ЯРЛЫК (Простой)	*1*
Сила 7	*7*
ВСЕГО	*18*

Он подключает 4 программы, сложность одной 30, ещё одной 25, и ещё двух 15, общая Сложность 70. Но благодаря "Демону", обойдётся всего в 35! Результатом является окончательная версия "Pixie", которая имеет значение всего лишь (35+18) 53 балла, экономя 17 баллов.

"Демон", звучит как отличная идея, на первый взгляд. Ты получаешь множество программ при небольшом объёме. Но есть пара серьезных гличей:

Во-первых, "Демон" способен контролировать все эти программы, только будучи связанным с кодом этих программам. Это означает, что всякий раз, когда"Демон" уничтожается, все программы, связанные с ним, также уничтожаются (как корабль, идущий ко дну со всем экипажем)

Во-вторых, все программы сражаются на том же уровне Силы, что и исходный "Демон". Неплохая идея загрузить "Демона" какими-нибудь дешёвыми программами,

"Там на LDL Найт-Сити есть кибер-псих, мы зовём его "Batguy". Старый Раннер из "ЕВМ", который перешагнул за грань около семи лет назад. По ночам он наряжается в этот странный костюм и ползает по крышам в поисках "злодеев" для борьбы с ними. Когда наступает утро, он возвращается в свою квартиру и подключается в свою собственную, специально разработанную, реальность "Поместье Стэнли Джонса" , и устраивает эти грандиозные вечеринки."

"Мы бы отключили его, но чёрт, вечеринки слишком хороши, чтобы их пропускать..."

- Эйджер

и если сила "Демона" высока, они все будут сра- жаться, как... Хороший... Демон... Однако у тебя не получится особо сильный "Демон", если ты загрузишь в него множество подпрограмм.

В-третьих, "Демон" должен распаковать каждую программу перед её применением, а затем переупаковать её, когда она закончит свою работу. Это означает, что есть задержка в Скорости, отрицательное значение, штраф равный количеству программ, загруженному в данный момент. Например, если у тебя есть 4 программы, загруженные в "Демона", это будет означать соответствующий штраф -4 к Скорости твоей деки. Когда потребуется срочно отключиться, это может обернуться катастрофой.

Но если ты ищешь способ запихнуть множество программ в небольшое пространство, "Демон" - это твой выбор.

ВИРТУАЛЬНОСТЬ ЗДЕСЬ

Искусственные реальности в Нетраннинге

"ВНАЧАЛЕ БЫЛ СОЗДАТЕЛЬ..."

"СОЗДАТЕЛЬ", разработан "Silicon Graphic Technologies" в 2014 году, представляет собой комбинированную программу анимиции и рисования, которая извлекает объекты из огромной базы данных и переделывает их в соответствии с желаниями дизайнера. Затем новый объект анимируется на основе общего концепта, и выставляется по отношению к Нетраннеру и другим объектам в этой области Памяти. Изначально"Создатель" был разработан как демонстрационная программа для Кибердеки "Silicon's LYREX 3000". Однако он оказался настолько популярен, что был интегрирован непосредственно в операционную систему "LYREX" и все последующие деки "SG". Вскоре "Создатель" был скопирован в различных формах другими корпорациями в их Кибер-деках, так что в 2016 году это было стандартное операционное оснащение на 98% всех дектого времени.

"Создатель", конечно же, просто идеален для создания Виртуальных реальностей.

Собственная виртуальная реальность

Виртуальная реальность - это именно оно - искусственная реальность, построенная с помощью комбинирования механизмов восприятия и графических образов. Это как карманная вселенная, зачастую охватывающая целые здания, города или даже миры. Виртуальные реальности являются венцом достижений интерфейсных технологий в 21 веке.

На сколько они велики?

Величина виртуальной реальности основана на двух вещах. Первое - это то, сколько всего находится в реальности, или количество объектов, содержащихся в ней, если быть точным. Размер на самом деле не имеет большого влияния на количество объектов, содержащихся в реальности - крошечная фигурка, может быть намного сложнее, чем огромная коробка, и для её создания и записи потребуется гораздо больше памяти.

Чтобы упростить это, мы просто подсчитываем общее количество объектов, существующих в реальности, усредняя уровни сложности по всем объектам внутри. Результат даёт нам довольно хорошее представление о том, сколько памяти (в MU) потребуется для создания данной реальности.

Видимый объём пространства, содержащегося в реальности, не имеет значения, ты можешь построить огромную виртуальную реальность, всего лишь с сотней, или около того, предметов, если один из них - бесконечное небо, а другой - мили пустых лугов. Что действительно важно для проектирования, так это количество отдельных объектов, с которыми возможно взаимодействовать внутри реальности.

"Создатель? Это что-то вроде коробки с "набором для сборки вселенной". Что-то вроде Бога, да?"

- Спайдер Мёрфи

Это может привести к появлению некоторых занятных Ярлыков. Хочешь построить огромный особняк, но для этого не хватает MU? Построй его как реальность с 1000 отдельных объектов, и сделай обширные полки для книг, в твоей библиотеке, одним объектом (конечно, ты не сможешь взять и прочитать отдельную книгу, но в любом случае ты не так часто туда заходишь). Сделай все стены едиными объектами, ты не сможешь от- крывать окна или перемещать картины, но они будут хорошо смотреться. И всё в таком духе.

Сколько всего сможет поместиться в реальности, в значительной степени зависит от Рефери, он тот, кто лучше всего может судить, с каким количеством объектов Ты сможешь взаимодействовать в контексте "игры" (кроме того, он будет тем, кто описывает вам вашу виртуальную реальность, как часть игры). Описания в таблице выше приведены в основном для справки, ваш

VIRTUAL LIMITS TABLE (ТАБЛИЦА ВИРТУАЛЬНЫХ ЛИМИТОВ)

Количество объектов	Описание	(MU) Единицы памяти
100 объектов	Виртуальный конференц-зал	1
1,000 объектов	Конференц-комплекс или офис	2
10,000 объектов	Сложный офис или виртуальная зона отдыха	4
100,000 объектов	Виртуальное здание	8
1,000,000 объектов	Сложное здание или виртуальный город	16
1,000,000,000 объектов	Сложный город или виртуальный мир	32

Рефери может решить, что авианосец с эскадрильей F-18 будет состоять, всего лишь, из 10,000 отдельных объектов, так как большинство самолётов являются простыми, не летающими фигурами, и что единственные места, которые ты сможешь посетить - это твоя каюта, полётная палуба и мостик. Или он может решить, что если ты захочешь полностью функциональный офис, то потребуется 10,000 объектов, чтобы вместить каждый лист бумаги, отдельный карандаш или скрепку.

Создание Отдельных Объектов

Создание отдельных объектов также возможно, вот только это приводит к болям в шее, когда ты должен сделать целую вселенную. В конце концов, ты действительно хочешь визуализировать каждый лист на каждом дереве в лесу?

Тем не менее, иногда, по определенной причине, ты можешь захотеть создать единичный предмет - книга, которую ты хочешь прочитать или еда, которую ты хочешь "съесть". Как правило, потребуется около 0,01 MU для создания любого простого объекта. Полностью функциональный объект разумной сложности займёт 0,02MU . Как и в случае с созданием больших реальностей, точный объём занимаемой памяти, требующийся для создания одного объекта, зависит от Рефери.

СТЕПЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ

Второй компонент виртуальной реальности - это степень её реалистичности. Чем больше реалистичность, тем больше объекты в виртуальности соотносятся с настоящими объектами, так, как ты того ожидаешь. Объекты в виртуальности имеют цвет, тень, отражения, текстуры, вкусы и звуки. Они могут проходить сквозь друг друга, или мимо друг друга отбрасывая тени.

Вот тебе пример. Существует множество способов создания автомобиля. Ты можешь нарисовать его в виде коробки с меньшей коробкой сверху и четырьмя пончиками, изображающими колёса. Ты можешь нарисовать его реалистично, с цветами, точными контурами и отражениями, которые были бы у настоящего автомобиля. Ты можешь нарисовать его в супер реалистичном стиле современного художника, настолько реальном, что хром кажется сияющим. Ты можешь сфотографировать настоящий автомобиль. Или ты можете составить настоящий автомобиль.

Каждый из этих шагов представляет собой увеличивающуюся реалистичность автомобиля. По мере того, как ты поднимаешься по шкале, автомобиль становится всё более Реалистичным. Отражения и тени, текстуры, вкусы, звуки и вес в виртуальной реальности, могут существовать на различных уровнях реалистичности. Всё, что требуется - это правильная программа и достаточно памяти для её реализации.

"Создатель" - это та самая программа. Используя огромную базу данных цифровых записей брейндансов и трехмерных процедур моделирования реальности, "Создатель" устанавливает уровень реалистичности для всей конструкции, выбирая и создавая изображения из базы данных. Как часть основных правил реальности, все объекты, содержащиеся в реальности, будут иметь одинаковый уровень реалистичности во всех аспектах. "Создатель" имеет пять уровней реалистичности:

Простой: объект похож на мультяшный. Есть цвета и угловатые формы, но нет затенения, текстур или разницы во вкусах. Все предметы одинаково весят, одинаково ощущаются на ощупь, издают один и тот же ограниченный набор звуков ("Бонк!" "Бип!").

Контекстный: Реальность по хожа на очень

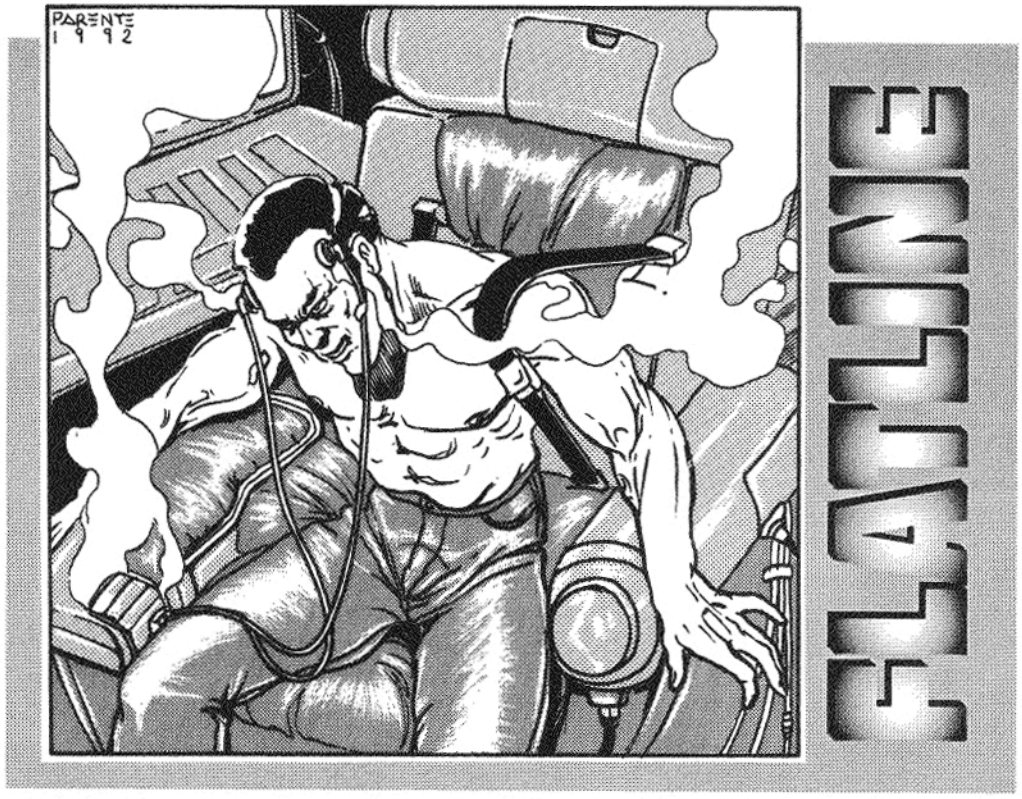
НАУКА ВСТРЕЧАЕТСЯ С ИГРОЙ

Некоторые из вас, более подкованные в математике типы, сразу же (как отметил старший редактор Вилл "Мистер Умник" Мосс, когда он читал этот раздел) поймут, что количество объектов в виртуальной реальности увеличивается на порядок, в то время как *MU* - не так сильно.

Вот в чём загвоздка. Большинство объектов в большой виртуальной реальности на самом деле являются "копиями" - объектами, которые настолько похожи на другие подобные вещи, что им не требуются свои собственные особые коды для их создания. Вместо этого они крадут свои формулы построения из чего-то очень похожего (вроде процедуры GOSUB в твоём типе программирования). Каждый раз, когда ты создаёшь объект определенного класса, ты просто используешь подпрограмму для его создания.

Например, в реальности "Arasaka Castle" присутствуют сотни охранников, в основном они все выглядят одинаково, с небольшими вариациями (см. **Толпа**, стр.173). В виртуальном городе все автомобили довольно похожи, как и все здания, птицы, деревья, камни, знаки, телефонные столбы и т.д.

Вот как (по крайней мере, в нашей игровой вселенной) мы обходим проблему объёма используемых MU и количества объектов. Конечно, основная причина заключается в том, что в игровом контексте для размещения миллиарда объектов виртуального мира потребуется не менее 100,000 MU (при последовательном росте значений). Ни у кого никогда не будет достаточно памяти, для создания действительно интересной виртуальной реальности, и в результате эта игра будет намного менее увлекательной.



хорошую видеоигру. Есть цвета и некоторое затенение текстур, но мягкие вещи ощущаются как мягкие, твёр- дые вещи твердыми, грубые вещи грубыми и гладкие вещи гладкими. Вкусы бывают сладкие, горькие, солёные и кислые. Объек- ты издают звуки, которые очень похожи на те, что они издают в реальной жизни (двигатель автомобиля звучит почти как автомобильный двигатель, птица как птица), но не имеют чёткого аналога, поскольку они созданы из цифровых звуковых записей.

Фрактальный: реальность очень похожа на реальную жизнь. Каждый объект имеет свой особый вкус, звук и текстуру. Цвета смешиваются плавно, а предметы становятся блестящими, тусклыми, прозрачными и матовыми. Есть горячая и холодная температура, но нет её плавного изменения. Дистанция и взаимоотношения различных объектов влияют друг на друга - самолёты проходят сквозь облака, воздух наполняется туманном, солнце отражается от воды, и т.д.

Фотореалистичный: реальность сильно напоминает очень и очень хороший фильм. Вкусы очень близки к тому, какими они являются в реальной жизни, как и текстуры, звуки и цвета. Свет естественным образом отражается от предметов. Вещи взаимодействуют почти также, как и в действительности - волны движутся и отражают свет в специфических узорах, деревья колышутся на ветру, пыль слетает с мебели, вещи горячее и холоднее по отношению друг к другу.

Супер-реалистичный: ты не можешь сказать, есть ли разница между этим и реальным.

Умножь стоимость виртуального конструкта в MU на множитель уровня реалистичности, чтобы определить её конечную стоимость в MU.

МНОЖИТЕЛИ РЕАЛИСТИЧНОСТИ

Простой	x1
Контекстный	x2
Фрактальный	x3
Фотореалистичный	x4
Супер-реалистичный	x5

Выполнение работы

Создание вселенной - непростая задача, для её выполнения требуется терпение и воображение Бога. Чтобы создать виртуальную реальность, ты должен сделать проверку Навыка с результатом выше, чем значение Сложности для создания реальности конкретного размера. Это отражает твою способность взаимодействовать с программой "Создатель" и успешно направлять её в процесс построения виртуальной реальности.

1 объект	Автоматически
100	10
1,000	15
10,000	20
100,000	25
1,000,000	30
1,000,000,000	35

Действительно, сделать её, более-менее не проблема, "Создатель" автоматически устанавливает уровень реалистичности, выбираемый по желанию, и соответственно, моделирует конструкции на этом уровне.

Объединение: иногда, ты можешь быть не в состоянии создать то, что ты хочешь, целиком задача просто слишком велика. Тем не менее, два или более Нетраннера могут объединить свои СТАТы ИНТ и Навык Интерфейс, и дополнительно совершить бросок 1D10 для получения итогового результата. Они также могут разделить время на создание между собой. Именно так создаются очень большие коммерческие виртуальности - команда Нетраннеров разделяет работу, причём каждый из них принимает определённую часть задачи по визуализации.

Сколько Времени это Займёт?

На самом деле, гораздо меньше времени, чем ты думаешь. "Создатель" работает от способности пользователя визуализировать. Затем он генерирует объект из своей памяти как можно ближе к визуализации пользователя. Объекты создаются со скоростью мысли. Как правило:

1 объект	1 секунда
100	2 секунды
1,000	15 секунд
10,000	2 часа
100,000	24 часа
1,000,000	240 часов
1,000,000,000	2,400 часов

Распределение всего этого

Ты можешь распределить необходимый объём памяти виртуальной реальности, поместив её на соседние модули Памяти. Фактическая нагрузка может быть разбита на равные количества и делегирована определенным модулям Памяти, или разделена неравномерно, с избытком, идущим в пустую Память. Все Памяти, используемые для хранения виртуальной реальности, должны быть смежными друг с другом в архитектуре системы.

Делаем это по Частям

Ты можешь начать с малого при построении виртуальной реальности. Большинство людей не могут визуализировать каждую мелочь из миллиарда реальных объектов, и нет особого смысла строить пространство на миллиард объектов, если ты не можешь заполнить его. Самый простой способ сделать это - сначала сделать небольшой раздел, а затем добавить ещё одну часть реальности, смежную с первой, пока вся Память не заполнится. Затем можно добавлять новые разделы в следующие модули Памяти. Таким образом была построена реальность "Arasaka Castle" в Осаке, высшее руководство имеет укомплектованную команду программистов.

НАПОЛНЕНИЕ ТВОЕЙ РЕАЛЬНОСТИ

Хорошо, теперь ты сделал себе действительно хорошее место для игр. Теперь пришло время для нескольких действующих лиц. Виртуальные реальности - это в основном декорировнаная сцена, где основными декорациями являются здания, небо, деревья и земля. Все автомобили, AV, книги, мебель, и т.д., являются реквизитом в виртуальном конструкте. Но если ты хочешь, чтобы ещё и люди взаимодействовали с тобой, тебе нужно создавать их отдельно, как программы. Есть три вида "людей", которых ты можешь сконструировать, чтобы заполнить виртуальную реальность:

Толпа: это интерактивная программа с ограниченной Способностью разговаривать и столь же ограниченным Псевдо-интеллектом. "Толпа", как правило, ведёт себя единообразно... Хорошо... Как толпа... Все её члены думают и делают примерно одно и то же. Например, если "Толпа" находится на вечеринке, она будут слоняться, бесцельно болтать ни о чём, "охать" и "ахать", если ты делаешь что-то действительно интересное. Однако, если ты попытаешься вовлечь в разговор одного из участников толпы, он или она сможет произнести только банальные любезности, такие как "Да, хорошая вечеринка" и "Эй, как насчет тех (Гигантов, 49-ых, Медведей, Янки и т.д.)?". У "Толпы" нет Параметра Память, поэтому, если ты встретишь кого-то из толпы в другом месте, он будет заикаться, пытаться притвориться, что он помнит тебя, и вообще делать всё то, что ты сделал бы в подобной ситуации. Кто сказал, что это искусственная реальность?

Чтобы создать "Толпу", требуется пройти проверку со Сложностью 16 (умноженной на всё тот же множитель реалистичности). "Толпа" занимает 1 MU на каждые 100 вовлечённых людей. Та же самая "Толпа" может быть использована в любой части виртуальной реальности, она просто перемещается и "переодевается" для следующей сцены. "Толпа" часто продаётся на "открытом рынке" или перепродаётся среди Нетраннеров. В конце концов, каждый нуждается в переменах, привносимых всё той же старой доброй "*Толпой*".

Индивидуумы: Это персонажи со всем Псевдо-интеллектом "Толпы" и её Способностью разговаривать, но с Параметром Памяти. Они представляют ключевых игроков в твоей виртуальной реальности и могут взаимодействовать с тобой так же, как и реальные люди. Они запоминают твоё имя, то, что вы делали вместе, и даже имеют свои собственные причуды личности. Каждый

"Я ЗНАЮ, ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ. И Я ГОТОВ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ТОБОЙ!"

- Виртуальная Вики, LDL 2543.9280

"Есть что-то действительно извращенное в идее виртуальной проституции на бордах."

- Спайдер Мёрфи

- "Я знал одного парня, который создал виртуальную копию своего босса в системе "Microtech". Каждую ночь он выпускал его на волю в симуляции Найт-Сити и выслеживал".

- "Однажды вечером он вышел на улицу и увидел, как его босс выходит из такси. Парень окончательно отключился - потребовалось четыре бойца C-SWAT, чтобы оттащить его от тела..."

- Эйджер

"Индивидуум" имеет сложность 21 (умноженную на всё тот же множитель реалис- тичности), и занимает пространство в 2 MU. Но это может стоить того, если "Индивид" является твоей собственной "Милой виртуальной блондинкой кинозвездой" (или Мачо).

Программу Индивидуум" зачастую можно купить или скопировать из других источников, существует процветающий бизнес в предос- тавлении этих, в своём роде, штучных программ для виртуального использования. Большинство Борд с объявлениями и Борд отгрузки имеют рекламные секции для отдельных экземпляров, они известны как: "Мясные рынки", "Рабские ямы" и "Постельные кастинги". Цены варьируются от пары сотен ED/EB (за модель скучного профессора истории), до двух или трёх тысяч (за модель зарконианского Бога/Богини любви).

Наступательные/Оборонительные программы: Не все "обитатели" виртуальной реальности являются простодушными собе- седниками. Любая наступательная или оборо- нительная программа может, за несколько до- полнительных пунктовСложнос- ти, быть снабжена Функцией "Интерактивность", Способностью разговаривать и Псевдо- интеллектом. Это позволяет программе иметь декоративную, а также защитную функцию. Ты можешь вернуться домой в свой виртуальный замок, положить ноги на своё виртуальное кресло, заставить своего виртуального слугу налить тебе виртуальный напиток и расслабиться, поглаживая свою виртуальную (и смертоносную) "Адскую гончую" по её мохнатой металлической голове.

ПРИМЕР РЕАЛЬНОСТИ

"ОХОТНИЧИЙ КЛУБ" это борда, основанная в регионе Сети "Олимпия". Его координаты в Реальном пространстве, вероятно, где-то за пределами Денвера (хотя никто не знает наверняка). "Охотничий клуб" состоит из 1,000,000 уникальных объектов (сложное здание) в реальности. Уровень реалистичности - супер-реалистичный, что повышает тре- буемое пространство в памяти от базовых 16 MU до 80 MU. Из-за ограниченных возможностей пространства, эта виртуальная реальность хранится в восьми больших смеж- ных пространствах Памяти в Крепости Данных "Охотничий клуб".

Большая часть клуба состоит из Поместья, которое содержится в модулях Памяти один и два. Большая часть Поместья состоит из огромных комнат в английском тюдоровском стиле, полных кирпичной кладки и антикварных вещей. Эти многочисленные комнаты до- вольно просты - пол, ковры, шторы, стены с декорированными панелями и несъёмными картинами. Подвижна только мебель. В каждом номере есть тяжёлая дубовая дверь с медной табличкой, обозначающей комнату для многочисленных членов борды, которые посещают это место. Это хорошее место, чтобы обмениваться информацией, играть в игры и общаться иным образом. Оно заполняет место равное по объёму нескольким обычным Доскам объявлений. Поскольку Поместье ограничивается несколькими большими объектами, оно использует очень мало фактической памяти.

Большая часть Памяти номер три занята садом - репродукция английского сада с розами, дорожками, небольшим бассейном с отра- жающей поверхностью и крикетной лужайкой. Край сада ограничен высокой живой изго- родью и небом - виртуальная реальность заканчивается здесь, и выйти за её пределы невозможно.

Гостиная занимает большую часть четвертого и
пятого модуля Памяти и является, безусловно, самой сложной из комнат, доступной только старшим членам клуба. Она содержит обши- рные файлы "Охотничьего клуба" (замаски- рованные под старинные книги стоящие на полках за подвижными панелями на стенах), борду (предназначенную для того, чтобы напоминать гостиничную приёмную), а также библиотеку развлечений, игр и программ. Эта библиотека управляется программой тревоги, известной как "Дент".

"Дент" содержит функции для обнаружения, тревоги, интерактивные функции, включая способность запоминать события и людей, распознавать кибер-сигналы, подчиняться командам, способность разговаривать, псевдо- интеллект и постоянную активность. Прог- рамма "Дент" имеет Силу 6, и имеет супер- реалистичный ЯРЛЫК скучающего и несколько гнусавого английского дворецкого.

В дополнение к "Денту", гостиная также является домом для "ПСА" - модифициро- ванной программы "Адская гончая" с Силой 8. "ПЁС" запрограммирован реагировать на любую тревогу, поднятую "Дентом", после чего он нападает на нарушителя.

Столовая занимает большую часть шестой и седьмой Памяти, это вычурный зал с огромным столом, уставленным редкими блюдами и винами. Из-за большого количества пода- ваемых индивидуальных блюд, эта комната занимает много места для объектов. Когда в другом месте требуется дополнительная Память, часть банкетного зала столовой "разбирается на биты" клубным СисАдмином, чтобы освободить недостающее место.

ИСТОРИЯ
ТЕХНОЛОГИИ
ХОРОШИЕ СОВЕТЫ
НАЙТ-СИТИ
МЕГА-КОРПОРАЦИИ
СКРИМЛИСТЫ

РАЗДЕЛ
11

ВСЕ ТЁМНЫЕ ВЕЩИ И КИБЕР ПАНК

КАК ВСЁ БЫЛО

ШОКИРУЮЩЕЕ БУДУЩЕЕ: История альтернативного времени

В Соединенных Штатах тридцать два года правления коррумпированного правительства и экономической дестабилизации привели к тому, что нация разделилась по классовому, расовому и экономическому признакам.

К концу 1980-х годов стало очевидно, что страна находится в бедственном положении. Большинство социальных норм растворилось под всепоглощающей волной конкурирующих групп с особыми интересами, СМИ подпитывали причуды и абсолютизировало мировоззрение "Сначала мне!". К 1994 году число бездомных на улицах резко возросло и достигло 21 миллиона человек. Техническая революция ещё больше разорвала экономику, создав два радикально расходящихся класса - богатую, ориентированную на высокие технологии, и материально обеспеченную, группу корпоративных сотрудников, и низший класс бездомных, неквалифицированных рабочих - синих воротничков. Средний класс был практически уничтожен. Именно такое мрачное начало привело к нынешней обстановке в Америке 2000-х.

В крупных городах деловые районы - это чистые, аккуратные, хорошо освещённые фасады, свободные от преступности и нищеты, контролируемые могущественными корпорациями. Вокруг центральных районов расположены Боевые зоны - ветхие, убогие пригороды и выжженные гетто, кишащие бандами бустеров и другими жестокими социопатами. Внешние пригороды также являются зонами корпоративного контроля - безопасные, хорошо охраняемые районы, где руководящий состав растит свои семьи в относительной безопасности.

Во всех штатах Среднего Запада многие небольшие города были оставлены, поскольку местные фермы, предприятия и банки рухнули в результате засухи, голода и экономического хаоса. Фермы были скуплены огромными аграрными корпорациями и содержались наёмными рабочими, машинным трудом и хорошо оснащённой охраной. Открытые автострады - это поля сражений, поскольку вооружённые стаи Номадов путешествуют из города в город, мародёрствуя и разбойничая, как меха- низированные вестготы.

В этой мрачной ситуации есть проблеск надежды. Потрясения последнего десятилетия объединили бедную, угнетённую и озлобленную нацию. Есть признаки того, что бандитский менталитет начала 2000-х годов уступает место новому движению, поскольку Рокербои, Номады, Соло и Медиа выходят на улицы, чтобы

ХРОНОЛОГИЯ ИСТОРИИ БУДУЩЕГО

1990

НАЧАЛО ПЕРВОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА. США УЧАСТВУЮТ В ИНТЕРВЕНЦИО- НИСТСКИХ АКЦИЯХ В ПАНАМЕ, НИКАРАГУА, ГОНДУРАСЕ, САЛЬВАДОРЕ. ВОЕННЫЕ СИЛЫ НАПРАВЛЯЮТСЯ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ЗОНЫ ПАНАМСКОГО КАНАЛА ОТ БЫВШЕГО АМЕРИКАНСКОГО ДИКТАТОРА.

ЗАПАДНАЯ И ВОСТОЧНАЯ ГЕРМАНИЯ ВОССОЕДИ- НИЛИСЬ. ВАРШАВСКИЙ ДОГОВОР РАСПАДАЕТСЯ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ГОСУДАРСТВА.

РАСПАД СОВЕТСКОГО МЕГА-ГОСУДАРСТВА. С ЭТОГО МОМЕНТА СССР НАЧИНАЕТ НОВУЮ ЭРУ СБЛИЖЕ- НИЯ С ЗАПАДНОЙ ЕВРОПОЙ. К 2000-М ГОДАМ СОВЕТЫ СТАЛИ САМЫМИ МОГУЩЕСТВЕННЫМИ СОЮЗНИКАМИ ЕВРО-БЛОКА.

ПРЕЗИДЕНТ СССР ГОРБАЧЁВ НАЗНАЧАЕТ ПРИЕМНИКА ПАРТИИ АНДРЕЯ ГОРБОРЕВА.

ПАДЕНИЕ ЮЖНОЙ АФРИКИ. В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮ- ЩИХ 4 ЛЕТ ПРАКТИЧЕСКИ ИЛИ СОВСЕМ НЕТ ПОС- ТУПАЮЩЕЙ ОТТУДА ИНФОРМАЦИИ, ХОТЯ ХОДЯТ СЛУХИ ОБ УЖАСНЫХ ЗВЕРСТВАХ И ГЕНОЦИДАЛЬ- НЫХ ВОЙНАХ.

1991

АГЕНТСТВО "EUROSPACE" ЗАПУСКАЕТ ПЕРВЫЙ КОСМОЛЁТ "HERMES"

РЕЖИМ ГОРБОРЕВА ИЗБАВЛЯЕТСЯ ОТ ПОСЛЕДНИХ СТОРОННИКОВ СТАРОЙ ЖЁСТКОЙ ЛИНИИ.

"BIOTECHNICA" РАЗРАБОТАЛА CHOOH2

ПЕРВАЯ АРКОЛОГИЯ ПОСТРОЕНА НА РУИНАХ ДЖЕРСИ-СИТИ. В ТЕЧЕНИЕ ПОСЛЕДУЮЩИХ 5 ЛЕТ НАЧИНАЕТСЯ СТРОИТЕЛЬСТВО 16 "АРКОЛОГИЙ", ВПЛОТЬ ДО КРАХА 1997 ГОДА, ОСТАВИВШЕГО ОГРОМНЫЕ СООРУЖЕНИЯ ЗАВЕРШЁННЫМИ ЛИШЬ НАПОЛОВИНУ, ЗАПОЛНЕННЫМИ СКВАТТЕРАМИ И БЕЗДОМНЫМИ.

ИСКУССТВЕННЫЕ МЫШЕЧНЫЕ ВОЛОКНА РАЗРАБОТАНЫ В СТЭНФОРДСКОМ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОМ ЦЕНТРЕ.

1992

ДОГОВОР 1992 ГОДА УЧРЕЖДАЕТ "ЕВРОПЕЙСКОЕ ЭКОНО- МИЧЕСКОЕ СООБЩЕСТВО". ЗОНЫ КОНТРОЛЯ И ЗАЩИТНЫЕ ТАРИФЫ РЕГУЛИРУЮТ ДЕЯТЕЛЬ- НОСТЬ ГОСУДАРСТВ ЧЛЕНОВ - ФРАНЦИИ, ВЕЛИ- КОБРИТАНИИ, ОБЪЕДИНЕННОЙ ГЕРМАНИИ, ИТАЛИИ. ЕДИНАЯ ВАЛЮТНАЯ ЕДИНИЦА (ЕВРОДОЛЛАР) УСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА ОСНОВЕ СРЕДНЕЙ СТОИМОСТИ В ЗОЛОТЕ ВСЕХ ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ ВАЛЮТ. ПОЙМАННЫЕ В ЛОВУШКУ ПАРАНОИДАЛЬНОГО ИЗОЛЯЦИОНИЗМА, США ОТКАЗЫВАЮТСЯ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ.

"АГЕНТСТВО ПО БОРЬБЕ С НАРКОТИКАМИ" США РАЗРАБАТЫВАЕТ И РАСПРОСТРАНЯЕТ ПО ВСЕМУ МИРУ НЕСКОЛЬКО СИНТЕТИЧЕСКИХ ЭПИДЕМИЙ, НАЦЕЛЕННЫХ НА РАСТЕНИЯ КОКИ И ОПИУМА.

РАСПАДАЮТСЯ ПРАВИТЕЛЬСТВА ЧИЛИ, ЭКВАДОРА.

ПО ВСЕЙ АМЕРИКЕ ВСПЫХИВАЕТ ДИКАЯ НАРКОТИЧЕСКАЯ ВОЙНА МЕЖДУ ДИЛЕРАМИ ПОДДЕРЖИВАЕМЫМИ "ЕВРОКОРП" И "АБН".

ПЕРВОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ВЫСОКОЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ЛАЗЕРНЫХ ПОДЪЁМНИКОВ В СССР.

ПРОСТОЙ УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ, СОЗДАН НА КАНАРСКИХ ОСТРОВАХ ВОСЕМЬЮ ЧЛЕНАМИ АГЕНСТВА "ЕВРОСПЕЙС".

1993

ПЕРВЫЕ ЧИПЫ "TRC BIOLOGIC INTERFACE" РАЗРАБОТАНЫ В МЮНХЕНЕ, ОБЪЕДИНЁННАЯ ГЕРМАНИЯ.

"AV-4 ТАКТИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ АЭРОДАЙН" РАЗРАБОТАН ДЛЯ БОРЬБЫ С РАСТУЩИМИ БЕСПОРЯДКАМИ В ГОРОДСКИХ ЗОНАХ США.

КОЛУМБИЙСКИЕ НАРКОБАРОНЫ ВЗРЫВАЮТ НЕБОЛЬШОЕ ТАКТИЧЕСКОЕ ЯДЕРНОЕ УСТРОЙСТВО В НЬЮ-ЙОРКЕ. 15,000 УБИТЫХ.

1994

МИРОВОЙ ФОНДОВЫЙ РЫНОК РУХНУЛ В 94 ГОДУ ЭКОНОМИКА США РАСШАТЫВАЕТСЯ, ПОСЛЕ ЧЕГО ВПАДАЕТ В КОЛЛАПС.

ЯДЕРНАЯ АВАРИЯ В ПИТТСБУРГЕ УНЕСЛА ЖИЗНИ 257 ЧЕЛОВЕК. СМЕРТНОСТЬ ОТ РАКА РАСТЁТ В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ДЕСЯТИ ЛЕТ.

1995

В СООТВЕТСТВИИ С СОВМЕСТНЫМ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ "ЕКА" И ПАН-АФРИКАНСКИМ АЛЬЯНСОМ, НАЧИНАЕТСЯ СТРОИТЕЛЬСТВО КИЛИМАНДЖАРСКОГО УСКОРИТЕЛЯ МАССЫ.

бороться с властью и угнетением. До этог ещё далеко, но, несмотря ни на что, Соединенные Штаты кажется приходят в норму. Но только время покажет, удастся ли так называемая ***Киберпанк***-революция.

В **Евро-Театре** дела обстоят значительно лучше. Мировая фондовая биржа и Общий рынок создали стабильную, прибыльную экономику, в которой участвует большинство европейских стран - исключение составляют **Италия**, **Испания** и **Греция** - все они страдают от хронических политических потрясений. Здесь международные корпорации также имеют боль- шую власть, но различные европейские правительства смогли умело удержать этих бизнес-магнатов в узде. Только **Великобритания** пережила серьёзные экономические проблемы - затопленные массовой иммиграцией и устаревшими технологиями, её улицы почти так же взрывоопасны, как и Соединённые Штаты.

С реформами начала 1990-х (и последующей чисткой сторонников жёсткой линии в 1991 году) **Нео-Советский Союз** стал сильным партнёром в расширяющемся Евро-театре. Большая часть Восточной Европы сейчас пользуется автономией, немыслимой во времена Холодной войны. Где Советское государство слабее всего, так это в производстве продовольствия. Оно по-прежнему не может прокормить своё голодное население, а его технологии значительно отстают от большинства других стран в Евро-театре. Несмотря на продолжающийся провал экономических и социальных реформ обновленной Нео-Коммунистической партии, сторонники жёсткой линии вновь набирают силу, и противостояние между выжившими "холодными военными" и либеральными реформаторами быстро набирает обороты. **Ближний Восток** молчит - зловеще так... В результате расплавления огромные территории Ирана, Ливии, Ирака, Чада и Арабских Эмиратов превратились в радиоактивные стеклянные поля. В живых остались только Египет, Сирия и Израиль. Их само- лёты смогли сбить приближающихся террористов-смертников. Большинство региональных народов пришли к Охлократии, сгрудившейся в своих разрушенных городах, или крепко сжаты тиранией местного военачальника. Многие бежали в пустыню, чтобы вновь стать воинствующими племенами. Другие охвачены религиозным фанатизмом, стремятся покинуть разрушенный Ближний Восток, чтобы отомстить за себя террористическими актами и убийствами. Слухи о джихаде - священной войне - разносятся по радиоактивному ветру, хотя до сих пор неясно, какую форму примет грядущая война с неверными на этот раз.

"Представьте себе мир, где Центральная Америка не стала полем битвы. Где США решили свои проблемы с преступностью, инфляцией и наркотиками, где Холодная война закончилась демократией, а не чередой ссор и диктатур..."

- Доктор Альберт Харпер, автор "History in Collision", 2015

1996

РАСПАД СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ. ОСЛАБЛЁННЫЕ ПОТЕРЯМИ ВО ВРЕМЯ МИРОВОГО БИРЖЕВОГО КРАХА, ПОДАВЛЕННЫЕ БЕЗРАБОТИЦЕЙ, БЕЗДОМНОСТЬЮ И КОРРУПЦИЕЙ, ВЛАСТЬ ВО МНОГИХ ГОРОДАХ ТЕРПИТ КРАХ ИЛИ БАНКРОТИТСЯ. ПРАВИТЕЛЬСТВО США, ЗАПУТАВШЕЕСЯ В ОШЕЛОМЛЯЮЩЕМ ДЕФИЦИТЕ И МАХИНАЦИЯХ "БАНДЫ ЧЕТЫРЁХ", СОВЕРШЕННО НЕЭФФЕКТИВНО.

МЯТЕЖИ НОМАДОВ. НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ КАЖДЫЙ 4 АМЕРИКАНЕЦ ЯВЛЯЕТСЯ БЕЗДОМНЫМ. СОТНИ ТЫСЯЧ БУН- ТУЮТ И СРАЖАЮТСЯ ЗА ЖИЗНЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО ПО ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ США, СТАИ НОМАДОВ ВОЗНИКАЮТ НА ЗАПАДНОМ ПОБЕРЕЖЬЕ И БЫСТРО РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ.

ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРВЫХ БАНД БУСТЕРОВ

"АДВОКАТСКАЯ ЧИСТКА". РАЗГНЕВАННЫЕ ГРАЖДАНЕ ЛИНЧУЮТ СОТНИ АДВОКАТОВ ПО УГОЛОВНЫМ ДЕЛАМ.

ДЕЙСТВИЕ КОНСТИТУЦИИ ПРИОСТАНОВЛЕНО.

В США ВВЕДЕНО ВОЕННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

1997

БЛИЖНЕВОСТОЧНЫЙ КРИЗИС. НАПРЯЖЕННОСТЬ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ ПЕРЕРАСТАЕТ В ОБМЕН ЯДЕРНЫМИ УДАРАМИ. ИРАН, ИРАК, ЛИВИЯ, ЧАД И АРАБСКИЕ ЭМИРАТЫ ПРЕВРАТИЛИСЬ В РАДИОАКТИВНЫЙ ШЛАК. МИРОВЫЕ ПОСТАВКИ НЕФТИ УПАЛИ ВДВОЕ.

РАЗЛИВ ТОКСИЧНЫХ ВЕЩЕСТВ УБИВАЕТ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ПОПУЛЯЦИИ ЛОСОСЯ НА СЕВЕРО-ЗАПАДЕ ТИХОГО ОКЕАНА. ЭКОНОМИКА СИЭТЛА РАЗРУШЕНА.

РОКЕРБОЙ МЭНСОН УБИТ В АНГЛИИ.

1998

В ЗАПАДНОМ КЕНТУККИ ВНОВЬ ОБРАЗОВЫВАЮТСЯ НЕОЛУДДИТЫ. В ТЕЧЕНИЕ СЛЕДУЮЩИХ ДЕСЯТИ ЛЕТ "ЛУДЫ" НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ПОДРЫВЫ АЭРОПОРТОВ, ЗАВОДОВ, АВТОСТРАД И ТЕРМИНАЛОВ ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНСПОРТА.

ЗАСУХА 98-ГО ПРЕВРАТИЛА БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ СРЕДНЕГО ЗАПАДА В ВЫЖЖЕННЫЕ ЛУГА. ОКАЗАВШИСЬ МЕЖДУ КОРПОРАЦИЯМИ АГРО-БИЗНЕСА И ЗАСУХОЙ, СЕМЕЙНЫЕ ФЕРМЫ ПОЧТИ ПОЛНОСТЬЮ ИСЧЕЗАЮТ.

10.5 БАЛЬНОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ РАЗРУШАЕТ ЛОС-АНДЖЕЛЕС, ОКЕАН ЗАТАПЛИВАЕТ 35% ГОРОДА. ПО ОЦЕНКАМ, ПОГИБЛО 65,000 ЧЕЛОВЕК.

1999

УСТАНОВЛЕН "ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН ОБ ОРУЖИИ".

НАЧИНАЮТ ПОЯВЛЯТЬСЯ КУЛЬТЫ "ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ", ПРЕДСКАЗЫВАЯ АПОКАЛИПСИС 1 ЯНВАРЯ 2000 ГОДА. ТЫСЯЧИ ЛЮДЕЙ МИГРИРУЮТ В ИЗОЛИРОВАННЫЕ КОММУНЫ И ХРАМЫ, ЧТОБЫ "ДОЖДАТЬСЯ КОНЦА".

СОЗДАНА КОЛОНИЯ "ТИХО". ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ОБЕСПЕЧИТЬ СЫРЬЁ ДЛЯ ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЙ В НЕЙ ПОСТРОЕН УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ.

2000

1 ЯНВАРЯ КУЛЬТЫ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ СХОДЯТ С УМА В ОРГИИ САМОУБИЙСТВА И НАСИЛИЯ, БОЛЬШИНСТВО УНИЧТОЖАЮТ СЕБЯ.

ПОЯВИЛАСЬ ПЕРВАЯ "БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ" БАНДЫ ПОЗЕРОВ.

МАССИВНЫЕ ОГНЕННЫЕ БУРИ БУШУЮТ НА СЕВЕРО-ЗАПАДЕ США, УНИЧТОЖАЯ МИЛЛИОНЫ АКРОВ ФЕРМ И ПАСТБИЩ.

НА НОО НАЧАТО СТРОИТЕЛЬСТВО КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ L-5 "ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ".

ОПУСТОШИТЕЛЬНАЯ ЧУМА ПОРАЖАЕТ США И ЕВРОПУ, УБИВАЯ СОТНИ ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ.

2001

К НАСТОЯЩЕМУ ВРЕМЕНИ, С ПОСТРОЕНИЕМ ВСЕМИРНОЙ СЕТИ, СТРУКТУРА СЕТИ ПОЛНОСТЬЮ УТВЕРДИЛАСЬ.

2002

ПРОДОВОЛЬСТВЕННЫЙ КРАХ. МУТИРОВАВШИЙ РАСТИТЕЛЬНЫЙ ВИРУС УНИЧТОЖАЕТ КАНАДСКИЕ И СОВЕТСКИЕ КУЛЬТУРЫ. АМЕРИКАНСКИЕ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ КУЛЬТУРЫ ВЫЖИВАЮТ БЛАГОДАРЯ НОВОМУ БИОЛОГИЧЕСКОМУ КОНТРАГЕНТУ. СССР ОБВИНЯЕТ США В БИОЛОГИЧЕСКОЙ ВОЙНЕ.

КАК ВСЁ БЫЛО

После кровопролитных боев в Кейптауне Новая Африка превратилась в раздробленный континент воюющих стран под властью ошеломляющего количества диктаторов, демократий и социалистических государств. В конце концов, когда европейские страны вели переговоры с Танзанией о строительстве на Килиманджаро, многие африканские страны начали видеть своё место в 21 веке. Торгуя рабочей силой, сырьём и ценными землями на критическом экваториальном орбитальном поясе, африканские государства создали свои опорные пункты в космосе - почти треть всех строителей космоса это африканцы, а большинство отраслевых объектов, космопортов и строительных площадок находятся на африканской земле. Технология объединяет Африку под единой властью, и последние мелкие диктаторы и племенные вожди быстро падают ниц перед соблазном звёзд.

ПОДЪЕМ ЕВРОПЕЙСКОГО СООБЩЕСТВА.

Забудь о Тихоокеанском веке - это век Нео-Европы. К концу 1980-х годов стало совершенно очевидно, что европейцы должны были отбросить своё старое соперничество и действовать сообща против всё более конкурентного мира. Для удовлетворения потребности в новых союзах было создано "Европейское Экономическое Сообщество".

К сожалению, это не означало, что "ЕЭС" должна была сотрудничать с другими странами за пределами Ев-ропы. Япония, Китай, Корея и США не являются членами "ЕЭС" (Япония была изгнана в 2015 году) и сильно пострадали от защитных европейских тарифов и недобросовестной торговой практики.

На Дальнем Востоке Япония столкнулась с веком новых вызовов. Выйдя из защитной тени Соединенных Штатов, она должна не только справиться со своей собственной обороной в Ядерный век, но и усилить конкуренцию с Кореей, Китаем и реорганизованными новыми Филиппинами. В последние годы японцы превратились в значимых экономических конкурентов и бандитских баронов, сторонников американской экономики. Но старые шрамы от торговых войн 1990-х годов проходят с трудом, и истинное взаимное сотрудничество между США и Японией будет продолжаться ещё долго. Это ещё сильнее усугубляется тем фактом, что Китай, недавно самостоятельно ставший независимой державой, ещё больше укрепил свои отношения с США через договор о взаимной обороне 2009 г.

После длительной войны с Соединёнными Штатами, Центральная Америка превратилась в сильный союз независимых государств, ра-ботающих на условиях взаимного сотрудничества. США были изгнаны из всех зон, кроме зоны Панамского канала, которую они удерживают исключительно военной силой, постоянно сталкиваясь с продолжающейся партизанской агрессией. Южная Америка - это зона боевых действий политиков, тайной полиции, бывших наркобаронов и военного гнёта, раздираемая периодическими боями и революциями.

Юридическое обоснование

Полиция 2000-х годов организована так же, как и в течение 20-го века - с убийствами, пороками, грабежами и дорожными отрядами. По 5 человек в каждом. Самым последним дополнением к полицейской организации стало добавление "Киберпсихического Отряда" (также известного как "ПсихоОтряд"), основная задача которого состоит в борьбе с кибернетическими преступниками. В то время как среднестатистический полицейский патрулирует улицу в бронированной патрульной машине,

2003

ВТОРАЯ ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКАЯ ВОЙНА. США ВТОРГАЮТСЯ В КОЛУМБИЮ, ЭКВАДОР, ПЕРУ, ВЕНЕСУЭЛУ. ВОЙНА ОБЕРНУЛАСЬ КАТАСТРОФОЙ, КОТОРАЯ СТОИЛА ТЫСЯЧЕЙ ЖИЗНЕЙ АМЕРИКАНЦЕВ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, ОСТАТКИ "БАНДЫ ЧЕТЫРЁХ" СМЕТЕНЫ ВОЛНОЙ РЕФОРМ.

ЗВЕЗДА "WNS MEDIA" ТЕСЛА ДЖОННЕСОН РАЗОБЛАЧАЕТ СЕКРЕТНЫЕ СТЕНОГРАММЫ "NSA" КАСАТЕЛЬНО ПЕРВОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА.

2004

ПЕРВАЯ КЛОНИРОВАННАЯ ТКАНЬ ВЫРАЩЕННАЯ В ИСКУССТВЕННОЙ СРЕДЕ. РАЗРАБОТАНЫ МИКРОШВЫ И ПОЛЕВОЙ СТЕРИЛИЗАТОР.

В КАИРЕ УБИТА ТЕСЛА ДЖОННЕСОН

ПЕРВАЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА. 12 МУЛЬТИНАЦИОНАЛЬНЫХ КОРПОРАЦИЙ (ВКЛЮЧАЯ "EBM" И "OA") СРАЖАЮТСЯ ЗА КОНТРОЛЬ НАД МЕЖДУНАРОДНЫМ ВОЗДУШНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ.

2005

ИЗОБРЕТЁН (*CYBERMODEM*) КИБЕР-МОДЕМ.

(*SOLOS*) СОЛО "EBM" АТАКУЮТ ТОКИЙСКИЙ ОФИС "KENJIRI TECHNOLOGIES", УБИВ 18 ЧЕЛОВЕК

КОНЕЦ ПЕРВОЙ КОРПОРАТИВНОЙ ВОЙНЫ.

2006

ПЕРВЫЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КЛОН, ВЫРАЩЕННЫЙ В ИСКУССТВЕННОЙ СРЕДЕ. НЕ ИМЕЯ СОЗНАНИЯ, ОН ПРОЖИЛ ВСЕГО 6 ЧАСОВ.

2007

ВТОРАЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА, С УЧАСТИЕМ РЯДА ФИРМ, В ТОМ ЧИСЛЕ "PETROCHEM", СПОР ИДЕТ ЗА НЕФТЯНЫЕ МЕСТОРОЖДЕНИЯ В ЮЖНО-КИТАЙСКОМ МОРЕ.

В КАЛИФОРНИЙСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ САНТА-КРУС РАЗРАБОТАН БРЕЙНДАНС .

2008

США НАПАДАЕТ НА СОВЕТСКУЮ ОРУДИЙНУЮ СТАНЦИЮ "МИР-XIII". ВМЕШИВАЕТСЯ ЕРОПЕЙСКОЕ КОСМИЧЕСКОЕ АГЕНСТВО. И ВСПЫХИВАЕТ "ОРБИТАЛЬНАЯ ВОЙНА" МЕЖДУ "ЕВРО" И "ЯНКИ", ПОКА УСКОРИТЕЛЬ МАССЫ КОЛОНИИ "ТИХО" НЕ БРОСАЕТ КАМЕНЬ НА КОЛОРАДО-СПРИНГС. ДОСТИГНУТ НЕПРОСТОЙ МИР.

2009

ОТПРАВЛЯЕТСЯ СОВМЕСТНАЯ ЕВРО-СОВЕТСКАЯ МИССИЯ НА МАРС.

КОРПОРАЦИИ УПРАЗДНЯЮТ ВЛАСТЬ ТОЛПЫ В НАЙТ-СИТИ.

НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА ЗАХВАТА АМЕРИКАНСКОЙ "ТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ ГРУППОЙ" СТРОИТЕЛЬСТВА "ХРУСТАЛЬНОГО ДВОРЦА". "ЕКА" ОБНАРУЖИВАЕТ ЗАГОВОР РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ ОБОРОНЫ США И СБРАСЫВАЕТ 12-ТОННЫЙ КАМЕНЬ НА ВАШИНГТОН В КАЧЕСТВЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ.

надев бронежилет, шлем и вооружившись "умной" Беретой, психопатрульная группа использует аэрогирокоптеры, AV-4, пулемёты, штурмовое оружие и ракетные установки "Stinger".

Городские Копы могут патрулировать все районы города. Корпоративные Копы уполномочены патрулировать только корпоративные объекты.
Тем не менее, в районах, где большое количество офисных площадей находятся бок о бок, это эффективно, и это может превратить весь центр города в территорию Корпоративных Копов. Корпоративные Копы обычно лучше вооружены и бронированы, и часто имеют полную медицинскую страховку "Trauma Team". Они также более злобны, склонны к садизму и, скорее всего, выстрелят первыми - в конце концов, они знают, что корпорация может покрыть инцидент.

Единый Гражданский Юстиционный Кодекс

Стремительный рост преступности в 1990-х доказал, что существующая правовая структура разваливается. После "Чистки" 1996 года (когда группы граждан линчевали сотни адвокатов по уголовным делам) правительство объявило военное положение на всей территории США сроком на три года. В это время правосудие осуществлялось местными военными судами. Самое удивительное, что это сработало.

Смертная казнь за мародёрство прино-

ЕДИНЫЙ ГРАЖДАНСКИЙ ЮСТИЦИОННЫЙ КОДЕКС

ЗДЕСЬ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ОСНОВНЫЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ 2000-Х И НАКАЗАНИЯ, ПРЕДУСМОТРЕННЫЕ ЗА НИХ В СООТВЕТСТВИИ С "ЕГЮК".

Нападение и побои: Любое не спровоцированное нападение на другого человека. Наказы- вается корректировкой личности или 1D6 + 1 месяцами тюремного заключения.
Нападение с намерением убить: То же, что и простое нападение. 1D6 + 1 лет в тюрьме, принудительный брейнданс.
Кража со взломом: Проникновение в частную собственность с целью кражи. Наказание: изгнание, тюремное заключение (1D6 + 1 лет) или брейнданс.
Заговор: Участие в преступном сговоре с целью совершения тяжкого преступления. Субъект подлежит изгнанию, тюремному заключению (1D6 + 1 лет) или брейнданс.
Подделка и подлог: Преступное создания фальшивых монет, купюр или документов с намерением обмануть. Наказание: тюремное заключение (1D10 + 5 лет).
Вымогательство или шантаж: Преступление, заключающееся в получении чего-либо от другого путём угрозы причинения вреда. Наказание: тюремное заключение (1D10 +5 лет)
Убийство (1-я степень): Умышленное убийство, или убийство во время совершения тяжкого преступления. Наказание - смерть.
Убийство (2-я степень): Непреднамеренное убийство или непредумышленное убийство. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 10 лет, брейнданс, корректировка личности.
Убийство (Оправданное): Самооборона, предотвращение совершения тяжкого преступления. Никакого наказания.
Похищение или незаконное лишение свободы: Удержание другого лица против его воли. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 10 лет, брейнданс, корректировка личности.
Воровство, кража или грабёж: Кража чужого имущества, совершённая силой, угрозой или похищением. Наказание варьируется в зависимости от тяжести деяния: от изгнания до тюремного заключения на срок 1D10 + 10 лет, брейнданс, корректировка личности.
Вредоносное озорство, вандализм: Бессмысленное уничтожение чужого имущества. Наказание: изгнание, тюремное заключение на срок 1D6 месяцев.
Изнасилование: Принуждение другого к сексу с применением угрозы или силы. Наказание: тюремное заключение на срок 1D10 + 5 лет, брейнданс, корректировка личности.
Сопротивление аресту / Воспрепятствование должностному лицу: Попытка избежать законного ареста со стороны сотрудника полиции или воспрепятствование исполнению должностным лицом его законных обязанностей. Наказание: изгнание, брейнданс, тюремное заключение на срок 1D6 + 1 недель.
Бунт или незаконное собрание: Хулиганство с целью уничтожения собственности, подстрекательство к насилию и т.д. Наказание: изгнание, тюремное заключение на срок 1D6 + 1 дней.
Вторжение: Проникновение на территорию частной собственности другого лица. Тюремное заключение на срок 1D6 дней.

2010

КОНЕЦ ВТОРОГО ЦЕНТРАЛЬНОАМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА.

ТЕПЕРЬ "NETWORK 54" КОНТРОЛИРУЕТ 62% ВСЕГО ВЕЩАНИЯ СМИ В США.

ГОЛОДНЫЕ БУНТЫ В ДЕНВЕРЕ, 52 УБИТЫХ ЧЕЛОВЕКА.

2011

"ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ" ДОСТРОЕН. ТЕПЕРЬ "ЕКА" ИМЕЕТ ПОСТОЯННУЮ РЕЗИДЕНЦИЮ В ЗОНЕ ВЫСОКОЙ ОРБИТЫ.

МИССИЯ "ЕКА" / СОВЕТОВ ДОСТИГАЕТ МАРСА.

2012

БИО-ЧУМА УБИВАЕТ 1700 ЧЕЛОВЕК В ЧИКАГО.

КОНЦЕРТНЫЙ БУНТ В НАЙТ-СИТИ. 18 УБИТЫХ, 51 РАНЕНЫЙ. СТАРЫЙ КОМПЛЕКС "ARASAKA" РАЗГРАБЛЕН.

2013

СОВМЕСТНЫМ ДОГОВОРОМ США И ЕВРО-ТЕАТРА УЧРЕЖДЕН СЕТЕВОЙ ДОЗОР.

ПЕРВЫЙ НАСТОЯЩИЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, РАЗРАБОТАН В КАЛИФОРНИЙСКОМ ПОДРАЗДЕЛЕНИИ КОМПАНИИ "MICROTECH" В САННИВЕЙЛЕ.

2014

"И-Г" ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ ПЕРЕПРОЕКТИРУЮТ СЕТЬ.

"МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ" НАЧИНАЮТСЯ В НАЙТ-СИТИ КОГДА БАНДЫ СРАЖАЮТСЯ ЗА ТЕРРИТОРИЮ.

2015

РАСЦВЕТ КИБЕРНАЁМНИЧЕСТВА. ЛИТВА НАНИМАЕТ КИБЕР-СОЛДАТ ДЛЯ ОТРАЖЕНИЯ ВТОРЖЕНИЙ ЛАТВИЙСКИХ НАЦИОНАЛИСТОВ.

2016

ТРЕТЬЯ КОРПОРАТИВНАЯ ВОЙНА РАЗРАСТАЕТСЯ В СЕТИ, СОПЕРНИЧАЮЩИЕ КОРПОРАЦИИ АТАКУЮТ КРЕПОСТИ ДАННЫХ ДРУГ ДРУГА.

2017

СОЗДАНЫ ПЕРВЫЕ ОСОЗНАЮЩИЕ СЕБЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ КЛОНЫ.

2018

В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ВСПЫХИВАЮТ "ЛОКАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ".

МИССИЯ "ЕКА" СТАРТОВАЛА К ЮПИТЕРУ.

2019

БИО-ЧУМА УБИВАЕТ 1,700 ЧЕЛОВЕК В ЧИКАГО.

2020

НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

сит элемент удивительной стабильности в бунтующие районы.

В этот период Кодекс Военной Юстиции был главной нормой американского права. Установленные им драконовские нормы определения преступления и наказания служили так хорошо, что, когда военное положение было приостановлено в 1999 году, правительство установило вместо него Единый Гражданский Юстиционный Кодекс. Хотя сейчас закон и находится в ведении гражданских правительств, Кодекс является руководящим принципом для всех уголовных процедур в Соединенных Штатах 2020 года.

Сделка о признании вины (признание себя виновным в обвинении меньшей тяжести, чтобы ускорить расследование) была устранена. Условно-досрочное освобождение почти отменено. Смертная казнь является стандартной мерой для дел об убийстве - существует 3-месячный процесс обжалования, в ходе которого могут быть получены новые доказательства. Большинство преступлений имеют обязательные сроки тюремного заключения от 5 до 10 лет. Меньшие преступления предусматривают изгнание или корректировку личности.

Самооборона определяется как "Любой случай, когда нападавший может обоснованно доказать, что его / её жизнь или жизнь другой личности находится под угрозой, в обстоятельствах, когда должным образом назначенный сотрудник правоохранительных органов не может быть вызван или когда невозможно предотвратить нарушение закона любыми другими средствами".

Теоретически, наркотики не могут находиться на территории Соединенных Штатов. Однако биоинженерные болезни растений, разработанные в 1990-х годах Агентством по Борьбе с Наркотиками", уничтожили 96% существующих растений коки и опиума, что делает этот вопрос спорным. Закон также не распространяется на "дизайнерские наркотики", такие как эндорфины, которые полулчают медицинское назначение.

Преступление и наказание

Наказания за преступные деяния в соответствии с Единым Юстиционным Кодексом" 1999 года явля.тся быстрыми, чёткими и жесткими.

Самый простой - это корректировка личности - процесс, который прививает отвращение к совершению преступления когда-либо вновь. Корректировка имеет некоторые неприятные побочные эффекты, в том числе преувеличенные страхи перед ситуациями и событиями, связанными с преступлением (например, страх основанный на деньгах от антиграбительской корректировки).

Имплант "Изгнанник" реагирует на сигнал, транслируемый через городскую телефонную сеть. Если преступник попадает в город, имплантат причиняет ему мучительную боль. Преступник фактически изгнан из этого конкретного города. Новые нарушения в других городах просто приводят к добавлению в имплант дополнительных кодов города. После достаточного количества преступлений в достаточном количестве городов преступник уже не сможет снова вернуться в цивилизацию.

Тюрьмы 2000-х годов были ужасно переполнены и смертельно опасны. После беспорядков 90-х годов тюремные власти более не заботились о реабилитации - в основном они были заинтересованы в том, чтобы запереть "бешеных собак" общества и держать улицы чистыми. Чтобы справиться с переполненностью, многие тюрьмы принуждают заключенных к брейндансу - их помещают в крио-камеры, подключают к интерфейсным повторяющимся программам, и "закрывают" на два-три года. Непрерывный брейнданс создаёт кошмар бесконечного, мягкого ужаса, что делает его наказнием, которого ты будешь бояться больше всего.

Самый простой способ наказания - это всё-таки казнь. В большинстве штатов есть государственный палач, который вершит правосудие с одним хорошо поставленным выстрелом из ".44" в упор. Он также уполномочен выслеживать беглецов из камеры смертников.

Вооружение

К 1997 году даже самые благонамеренные законы о контроле над оружием были похоронены под волной общественного протеста, поскольку уровень преступности сделал Америку осадным государством. Самооборона вскоре стала американским стилем жизни, и произошёл взрывной рост распространения лёгкого вооружения индивидуальной защиты.

К 1999 году большинство законов о контроле за оружием постановляли: 1) заполнение "заявки на ношение", позволяющей вам носить скрываемый пистолет; 2) ожидание 4 дней для обширной проверки и утверждения, в котором может быть отказано на основании судимости или истории психического заболевания; 3) Уплату взноса в размере 25 долларов США и присвоение серийного номера, выгравированного лазером на торце пистолета. Этот номер занесён в каталог с баллистической схемой стрельбы твоего оружия в штабквартире ФБР/ЦРУ в Вашингтоне, округ Колумбия.

Федеральный закон об оружии от 1999 гласит, что если оружие с твоим идентификационным номером используеся при совершении преступ ления, ты несёшь ответственность за это преступление, если ты ранее не сообщил об утере или краже оружия и не предоставил это заявление в местное полицейское управление.

В соответствии с положениями "Федерального закона об оружии" ношение пистолетов-пулемётов и автоматического ского пистолета "Glock 17" в середине 1980-х годов, большинство крупных производителей оружия выпускают пистолеты различных калибров из полимерной смолы.

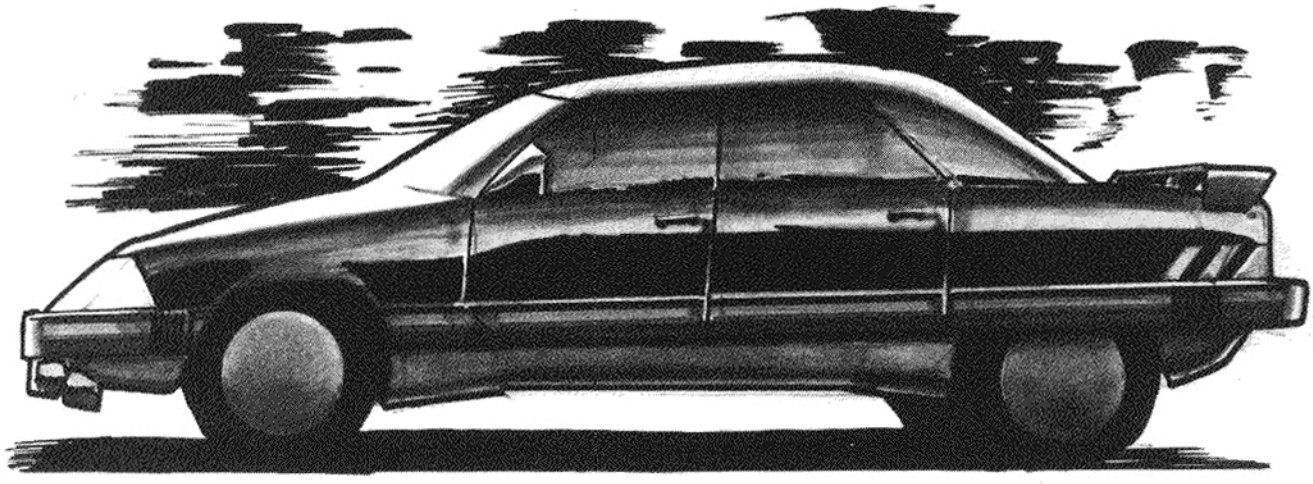
Наиболее распространенным из них является серия Federated Arms "X-22" и "X-9" - линейка пистолетов из поли- мерного пластика. Изготовленные в различных ярких, дизайнерских рас- цветках, эти так называемые Полимерные Однозарядники оснащаются лёгкими 10 или 8 зарядными магазинами с безгильзовыми бое- припасами, продаются в розницу по цене от 150 до 300 долларов и доступны в большинстве магазинов спортивных товаров. Они совмещают практичность, надёжность и стиль в крепкой маленькой упаковке. Новая линия "Cyberteen™" включает в себя корпуса с аэрографией в ярких расцветках и рисунками, продвигаемые в продажу под видом идеального подарок для молодого потребителя, заинтересованного в индивидуальной защите.

Транспорт

Сюрприз, сюрприз, вопреки ожиданиям, 2000 год не принес никаких ошеломляющих новых достижений в области транспортных средств. Годы экономи-

Toyo-Chrysler Omega

Типичный средний седан. Максимальная скорость 145 километров в час. Цена примерно 10.000 ED/EB



ческой борьбы и гражданских беспоядков препятствовали исследо- ваниям новых способов передвижения - фактически, сам акт передвижения стал очень ограниченным. Ожидай, что внутригородской мир 2020 года будет очень похож на 20-й век - сеть переполненных автострад, переполненных поездов и переполненных аэропортов.

Автомобиль

(Производства компании "Ford-Mazda", "New American Motor", "Toyo-Chrysler", "Yugo-Marakovka", "BMW", "Mercedes", "Porsche" и т. д.).
Силовая установка: спиртовое или метановое топливо внутреннего сгорания.
Путевая скорость: от 160 до 260 километров в час.
SDP: 50. Бронированные автомобили могут иметь до 20 **SP** на всех поверхностях, включая окна.

С 1980-х годов в автомобилях не было никаких серьезных изменений - внешних. В основном большинство автомобилей по-прежнему представляют собой коробку на колёсах, с округлыми или гранёными контурами. Киберпанк это - "Если это работает, владей этим, пока он не перестанет работать." В среде денежного дефицита 2000-х годов автопроизводители придерживались консервативных, лишённых воображения проектов, так что к сегодняшнему дню средний семейный автомобиль мало изменился от его практически антикварных прародителей "Ford" или "Toyota".

При чрезвычайно высоких ценах на нефть, почти все автомобили 2000-х годов заправляются от цистерн сжиженного метана или мета-спиртового топлива, таких как "CHOOH-2". Электромобили - это исключение, а не правило. Системы управления примерно такие же, как в конце 20-го века, используются ещё несколько цифровых дисплеев и кнопочных элементов управления.

Самые большие изменения произошли с внедрением кибернетических систем управления. Они используют сервоприводы на колёсах, дроссельной заслонке и трансмиссии, которые управляются модифицированным Кибермодемом в приборной панели. Водитель просто "вставляет" в Кибер-модем и управляет машиной при помощи мысли. Кибернетизированные транспортные средства относительно редки - цена модернизации высока, и удаление внешнего управления делает автомобиль бесполезным для кого-либо, кроме кибер-водителя. До сих пор ни один крупный производитель не поставлял автомобиль с исключительно кибернетическим управлением, хотя есть несколько фирм вторичного рынка, которые преобразуют стандартный автомобиль в кибернетически управляемый.

Bell Boeing V-22B Osprey

Силовая Установка: Газовая турбина "Allison 937".
Мощность: Максимальная скорость = 275 узлов.
Дальность: 600 миль.
SDP: 200 Оспри не имеет бронирования.

Оспри имеют два длинных высоко поднятых крыла, на концах которых установлены две большие подвижные мотогондолы. Двигатели могут быть наклонены из горизонтального положения в вертикальное, что позволяет Конвертоплану взлетать вертикально и зависать на одном месте. Крылья могут быть сложены назад вдоль корпуса для удобства хранения, что делает Оспри идеальным транспортным средством для работы с взлетно-посадочными площадками, расположенными на крышах и неподготовленными взлётно-посадочными полосами.

Революционная концепция, когда она была представлена в 1988 году, Оспри "Tilt Rotor" стал стандартным транспортным средством на протяжении 2000-х. Военная версия с отличием служила во времена беспорядков 90-х и центральноамериканских конфликтов. Различные гражданские производители ("Cessna", "Lear", "Avionica") имеют лицензию оригинальной конструкции "Boeing" и применяют её для небольших коммерческих и бизнес-приложений. "Lear Tiltjet" даже применяет принципы Оспри для своих конструкций с поворачиваемыми турбореактивными двигателями.

Оспри можно встретить как транспортное средство, предназначенное для перемещения между центром города и накопителем аэро-

порта, или как корпоративные самолёты, взлетающие с площадок на крыше штаб-квартир расположенных в небоскрёбах. Небольшие версии, такие как "Cessna's AE-800 Featherlite", являются лёгкими Конвертопланами популярными во всём мире, что позволяет совершать полёты даже в самые отдалённые и неподготовленные места.

Скоростной МагЛев Поезд

Производители многочисленны.
Силовая установка: электрическое индуктивное поле третьего рельса.
Путевая скорость: 320 километров в час.
SDP: 80 на вагон поезда.

Сверхпроводящие магниты позволили построить чрезвычайно дешёвые и долговечные "левитирующие поезда". Катаясь на магнитных подушках, эти "Левы" стали одним из основных транспортных ресурсов в 2000-х. финансируемые корпорациями или городскими правительствами, они присутствуют в большинстве крупных городов.

В пределах города "Левы", обычно находятся под землёй, а так-же прокладываются на высоких колоннах по пригороду. Обычно одна линия, ведущая в корпоративный пригород, имеет ограниченный доступ и требуется ввести код допуска или предъявить пропуск, чтобы попасть на эти станции. Корпоративные "лев-станции" всегда чисты, хорошо освещены и хорошо охраняются корпоративной охраной. Городские "лев-станции" обычно не соответствуют этим стандартам, хотя в большинстве городов полицейские патрули работают на линии для борьбы с преступностью и вандализмом.

"Лев-билеты" оплачиваются по тарифу 50 центов за пройденную станцию. Например, поездка, проходящая через три станции, обойдется тебе в 1.50 ED/EB. Билеты можно приобрести в автоматических билетных автоматах, используя кредитные карты или наличные. Эти аппараты расположены на самих станциях и в местных магазинах товаров первой необходимости.

Bell F-152 Aerogyro

Силовая Установка: один роторный авиационный двигатель "Bell-Mazda 2600".
Производительность: 480 километров в час. Радиус действия: 80 километров.
SDP: 40

Беспорядки конца 90-х годов потребовали новых тактических решений при работе в городских районах. Главным из них было внедрение лёгких, одноместных вертолётов или аэрогирокоптеров. "F-152" в настоящее время используется полицейскими подразделениями, группами корпоративной обороны, группами одиночных штурмовых операций и бандами, занимающимися наркотиками. Невооруженная версия, известная как "Bell-15", является популярным прогулочным транспортным средством.

McDonnell-Douglas AV-4 Тактический городской штурмовой транспорт

Силовая Установка: один векторный турбореактивный двигатель "Rolls-Royce Pegasus II" (Тяга 9,600 кг/с)
Производительность: Максимальная скорость полёта: 1260 км в час. Радиус действия: 640 км.
SDP: 100. Большинство "AV-4" бронированы до значения в 40 **SP**.

Ближайшая вещь к научно-фантастическому реактивному автомобилю, машина "AV-4 Tac Vehicle" была разработана как лёгкий штурмовой самолёт, способный работать в тесных городских районах, куда не могут проникнуть конвертопланы. Короткий, луковицеобразный и оснащённый только рудиментарными маневровыми крыльями, AV-4 имеет аэродинамические характеристики камня, и полагается на грубую силу своей мощной реактивной турбины, для того чтобы держаться в воздухе (оригинальный турбореактивный двигатель "Pegasus" поднимает 8,870 килограммовый "Harrier jumpjet", в то время как полностью загруженный "AV-4" весит около 3,900 килограмм).

"AV-4" используется полицией или корпоративными войсками для городских столкновений (используя 2 пулемёта "GAU-12U" установленных на днище). Они также используются в качестве дежурных транспортных средств - в частности, организацией "Trauma Team" - или в качестве корпоративных транспортных средств для особых грузовых и пассажирских перевозок.

AV-6 Боевой Аэродайн

Силовая Установка: два векторных турбореактивных двигателя "Rolls-Royce Pegasus IV".
Производительность: Макс. скорость полета: 770 км в час. Радиус действия: 960 км.
SDP: 100. Большинство "AV-6" бронированы до значения в 40 **SP**.

Это высокоскоростная, полностью боевая версия аэродайна "AV-4", с двигателями, установленными в бронированных кожухах. На "AV-6" устанавливают вспомогательные кибертурели (20-мм пушки) спереди снизу, а также ракеты и реактивные пусковые установки. В основном "AV-6" используются военными подразделениями.

AV-7Личный Аэродайн

Силовая Установка: один минидвигатель "Rolls-Royce Pegasus".
Производительность: Макс. скорость полета: 400 км в час. Радиус действия: 640 км.
SDP: 50

Недавно разработанный класс AV, это небольшие аэродайны, предназначенные для выполнения роли лёгкого вертолёта. В то время как внутренняя авионика и двигатели обычно разрабатываются "Douglas", уникальная система лицензирования позволяет другим производителям транспортных средств строить свои собственные корпуса на базовом шасси. К производству подключились "BMW", "Mercedes", "Toyota" и "Maserati".

Информационные Службы

Письма

Марка в 2020 году стоит 95 евроцентов. Обычно доставку проводят два раза в день - один раз утром в 10:00 утра, и один раз во второй половине дня в 15:00. Письма обычно используются для личной переписки или в регионах, где отсутствуют факсы.

Дата Термы

Дата Терм - это компьютерный тер минал на углах улиц, встроенный в тяжело бронированный бетонный столб. Дата Термы имеют прямое Сетевое соединение с центральной службой "Date Term™" в городе, где они расположены и могут предоставлять карты области, информацию, обновления новостей, телефонные номера, текущие события и развлекательные информационные и торговые услуги. Дата Термы могут использоваться для подключения к Сети. Тариф составляет около 1 евро в минуту.

Большинство управляются местной службой "ДТ", которая часто является дочерней компанией местной газеты или издателя Скримлистов.

Факс

Это модернизированная версия писем

будущего. Факсовые терминалы расположены в большинстве корпоративных офисов, почтовых отделений и магазинов. Ты можешь ввести своё письмо с помощью прилагаемой клавиатуры, загрузить его с твоего собственного лазерного диска или использовать встроенный сканер для "чтения" любого написанного от руки текста. Затем отправленная по факсу копия передаётся по проводам в местное поч- товое отделение в регионе, который ты назначил, где она автоматически распечатывается, вставляется в конверт и доставляется почтовым курьером в почтовый ящик. Факсовые копии также могут быть отправлены непосредственно на факс получателя в пункте наз- начения. Стоимость факсовых писем составляет 1 ED/EB за страницу.

Сотовые Телефоны

Телефон будущего является мобильным и беспроводным, что позволяет киберпанку разговаривать из своего автомобиля во время езды, офиса или даже на улице. Эти "сотовые" телефоны работают с помощью серии стационарных трансиверов, которые принимают сигнал твоего телефона и передают его в обычную телефонную сеть. Звонки могут быть сделаны не только по городу, но и на большие расстояния по всему миру и даже на орбиту (наличие **LDL** по твоему усмотрению).

Сотовые телефоны бывают разных марок и моделей , хотя большинство из них размером с ручной портативный передатчик. Они успешно работают на аккумуляторах около 12 часов, подзарядившись от розетки в течение 6 часов. Фирменные наименования включают - "Magna- vox", "NEC", "Okidata", "GE" и "Radio Shack". Цены варьируются от 400 ED/EB за недорогую модель, до 3,000 ED/EB за модели с несколькими линиями, встроенными кнопками удержания и функцией автодозвона.

Как и с другими телефо- могут быть сделаны не только по городу, но и на большие расстояния по всему миру и даже на орбиту (наличие **LDL** по твоему усмотрению).

Сотовые телефоны бы- вают разных марок и мо- делей , хотя большинство из них размером с ручной портативный передатчик. Они успешно работают на аккумуляторах около 12 часов, подзарядившись от розетки в течение 6 часов. Фирменные наименования включают - "Magnavox", "NEC", "Okidata", "GE" и "Radio Shack". Цены варьируются от 400 ED/EB за недорогую модель, до 3,000 ED/EB за модели с несколькими линиями, встроенными кнопками удержания и функцией автодозвона.

Как и с другими телефонами, ты должен платить ежемесячную плату за обслуживание. Базовые тарифы составляют 4 ED/EB в месяц, плюс 20 евроцентов в минуту для местных звонков. Междугородний звонок из Лос-Анджелеса в Нью-Йорк может стоить 2eb в минуту в дневные часы работы, 1.50eb в ночные часы. Сотовые телефоны также имеют ограничение в том, насколько далеко они могут работать за пределами города - около 32 километров.

Кричалки

Чтобы оставаться конкурентоспособными с телевидением, большинство газет теперь используют технологию факса. Целые страницы набираются и составляются компьютером, фотографии сканируются тут же, и вся газета превращается в цифровой код. Этот код передаётся на сотни новостных ящиков по всему району. Новостные ящики получают код и распечатывают бумагу (используя высокоскоростное ксерокопирование) на месте. В результате получается паршивая, тонкая газетёнка, известная на жаргоне как Скримлист.

Скримлистыи меют много преимуществ по сравнению с предшествующими газетами. Ты мо жешь отобрать на печать в новостном ящике только те разделы газеты, которые ты хочешь, заплатив 1 евроцент за напечатанную страницу. Новые издания могут быть составлены в течение нескольких часов, что позволяет общественности быть в курсе событий, даже в момент, когда они происходят (хотя большинство Скримлистов обновляются в 6:00, 12:00, 17:00 и 22:00).

Телевидение и радио

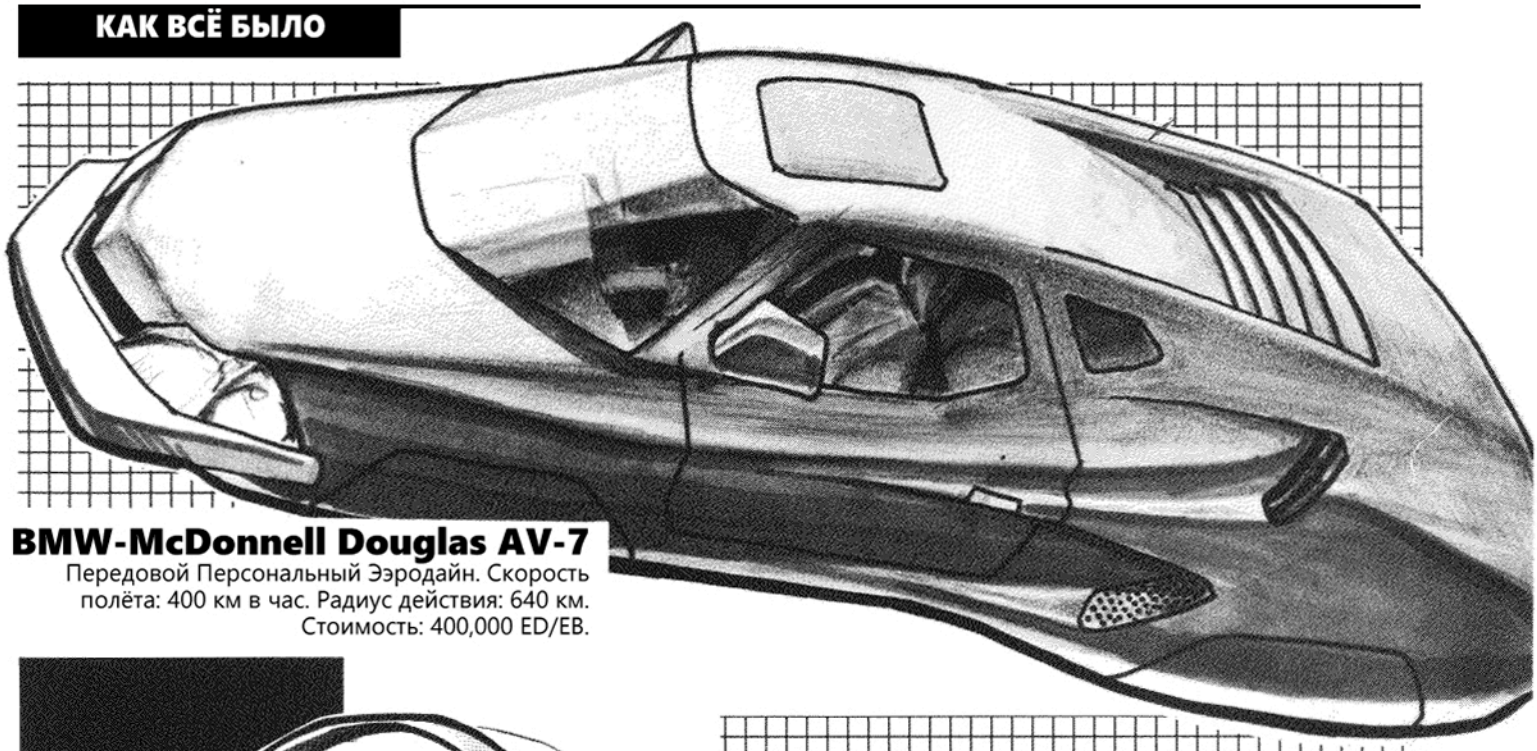
Всё распространяющаяся сила в 2020, телевидение перешло в сферу тотального развлечения. Сейчас эфир переполнен сто восьмьюдесятью одним каналом, а также различными кабельными и абонентскими каналами. Они охватывают всё, включая спорт, новости, музыкальные видео, старые фильмы, зарубежные шоу, религиозные программы, дебаты, эротические и взрослые программы, деловые новости и погоду. Кроме того, есть по крайней мере 200,000 радиостанций по всему западному миру.

В Европейском и Азиатском "Блоках" большинство каналов контролируется государством, например, "BBC" в Великобритании и "NGK TV" в Японии. В Штатах преобладают три частные развлекательные сети: "21st Century Broadcasting Network" ("CBN"), "World Broadcasting Network" ("WBN"), "Network News 54". Эти сети являются подразделениями широкополосного вещания трёх массивных развлекательных конгломератов, каждый из которых выпускает цифровые записи, плёнки, видео, фильмы и книги для масс, продукт является безвкусный, бессмысленный и удовлетворяет лишь самые непритязательные запросы.

В дополнение к сетевому вещанию, есть спутниковые каналы, показывающие программы со всего мира. Есть также большое количество "пиратских" телевизионных станций, работающих из тайных студий, через кабельные и спутниковые расширения. Они часто являются основным источником новостей и информации, не запятнанных корпоративным или правительственным вме-шательством.

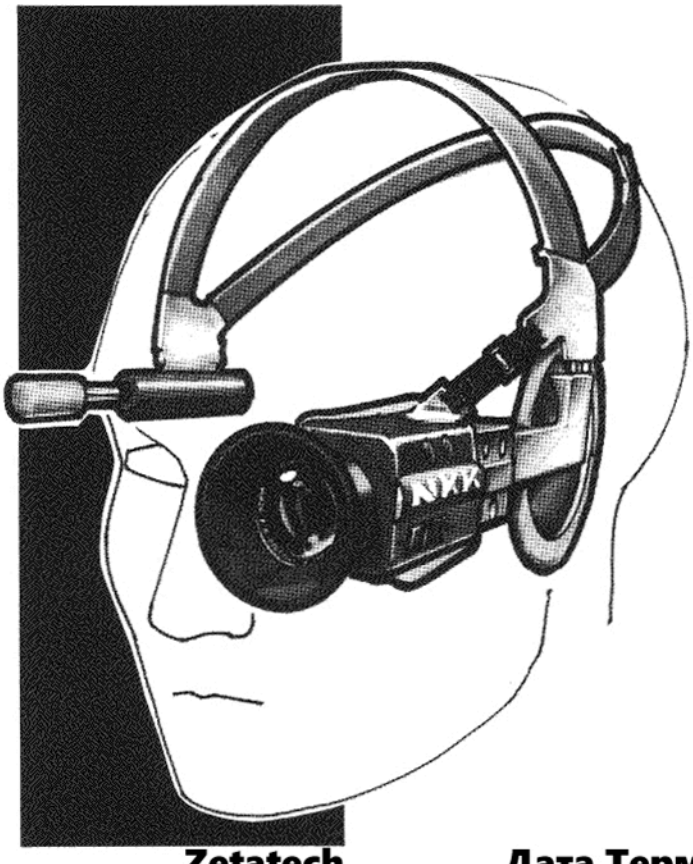
В дополнение к стандартному телевизору высокой чёткости с плоским экраном, теперь доступны экспериментальные (и дорогие - до 10,000 ED/EB за комплект) голографические телевизионные системы.

КАК ВСЁ БЫЛО



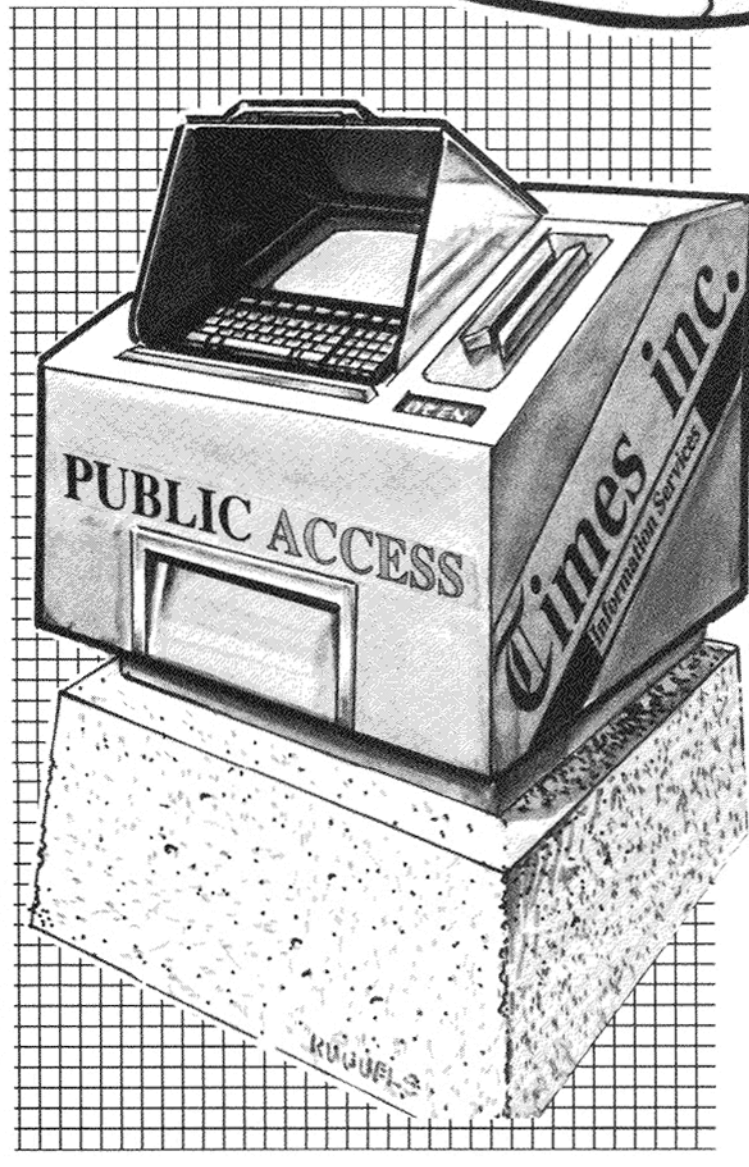
BMW-McDonnell Douglas AV-7

Передовой Персональный Ээродайн. Скорость полёта: 400 км в час. Радиус действия: 640 км. Стоимость: 400,000 ED/EB.



Zetatech Hi-Profile® VideoCam

Любимый девайс, используемый Медиа, для задач требующих мобильности. Дальность действия микрофона - 60 м. Исходящая сотовая линия связи обеспечивает мгновенную передачу данных в сеть студии телевещания. Цена 875 ED/EB.

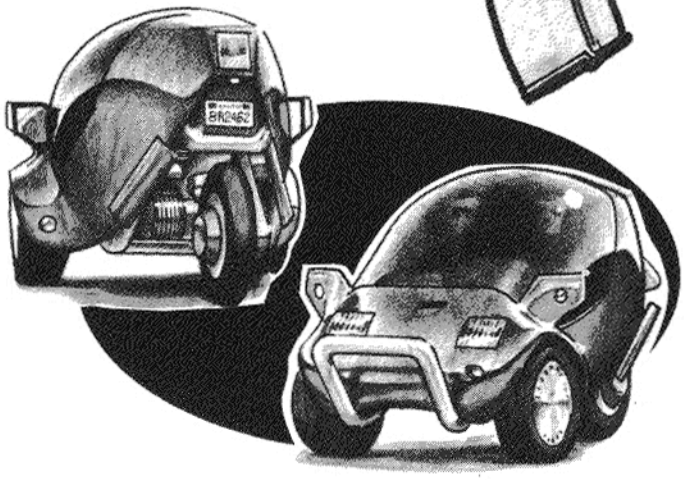


Дата Терм

Доступ к новостям, информации, сводкам погоды, развлекательным новостям. Дата Термы могут также быть использованы для получения доступа к Сети и для совершения телефонных звонков. 1 ED/EB за минуту использования.

AKR-20 Medium Assault Rifle

Стандартная штурмовая винтовка для боевых столкновений. 500 ED/EB.

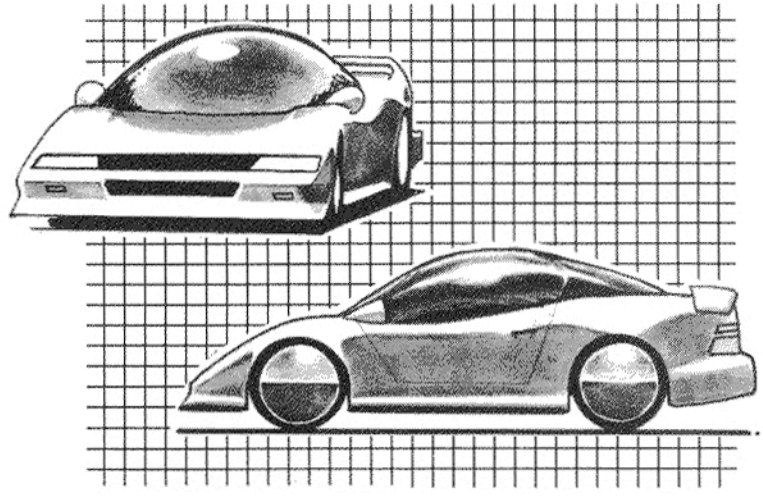


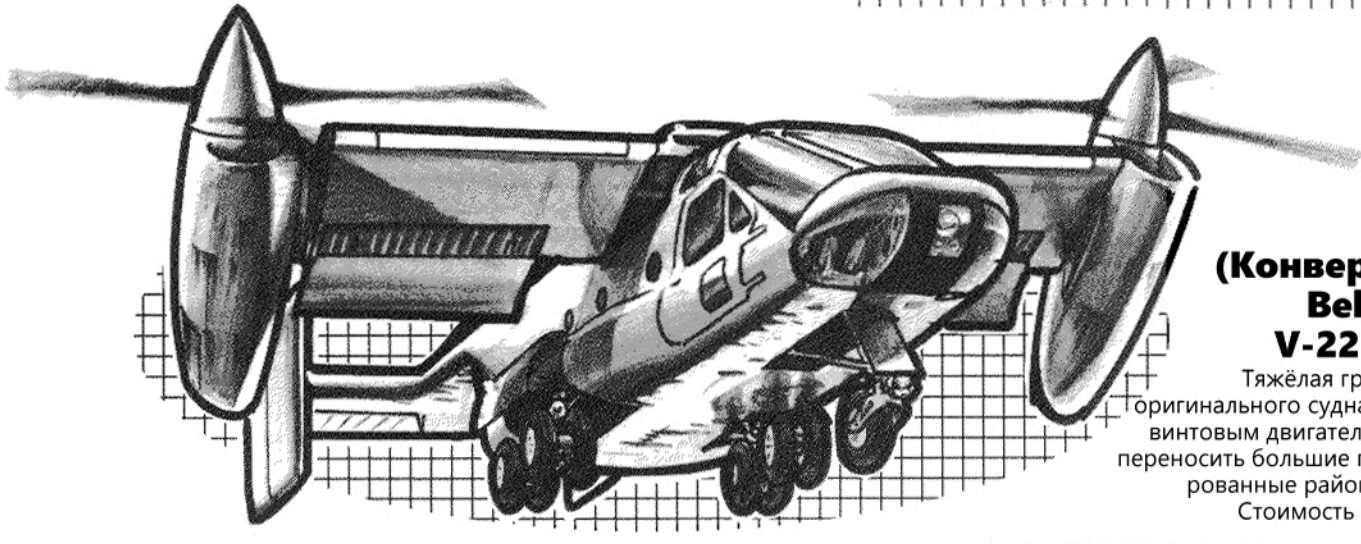
Honda Metrocar (Метрокар)

Распространенный тип городского автомобиля, работающий на CHOOH2. Максимальная скорость около 65 км в час. Около 2000 ED/EB.

Toyota Avante

Экзотический спорткар, сочетающий технологию кибер-интерфейса с мощным двигателем CHOOH2. Максимальная скорость 350 км в час. Стоимость 24,000 ED/EB.



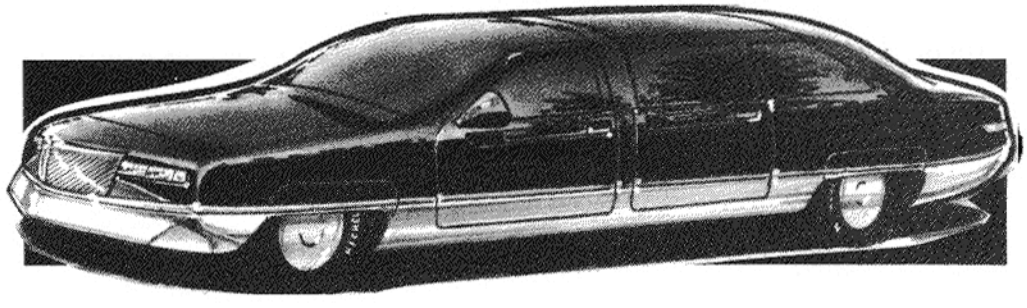


(Конвертоплан) Bell-Boeing V-22F Osprey

Тяжёлая грузовая версия оригинального судна с наклонным винтовым двигателем, способная переносить большие грузы в изолированные районы по воздуху. Стоимость 750,000 ED/EB.

Ford-Mazda Luxus 14

Кибер-контролируемый автомобиль, свойственный многим высокопоставленным корпоративным руководителям. Около 40,000 ED/EB.



РАЗДЕЛ 12

ЗАПУСКАЕМ КИБЕРПАНК

Разнообразные советы, подсказки, полезные штуки и трюки жанра киберпанк.

"Жизнь в 2020 году - это не только оружие и наркотики. Если бы это было так, мы бы назвали игру "Dungeons & Drug Dealers".

Лучшие в игре Киберпанк - это сочетание обречённой романтики, быстрых действий, сверкающих вечеринок, подлых улиц и идеалистических миссий, с целью свершения правильных вещей вопреки всему. Это немного похоже на Касабланку в кибер-войне..."

- Максимум Майк

- "Так как же мне запустить эту игру?"

Рад, что ты спросил. Киберпанк - это вызов даже для опытного Рефери, в котором ты должен создать правильную атмосферу грубости, дорогих технологий и всепроникающей паранойи на протяжении всей вашей игры. Киберпанк - почти всегда исключительно городская среда. Его ландшафт представляет собой лабиринт высящихся небоскрёбов, выгоревших руин, грязных многоквартирных домов и опасных переулков. Короче говоря, почти, любой крупный город в мире в 2:30 ночи, когда подонки выходят на улицы.

Городская среда

Городская среда имеет решающее значение для твоего киберпанковского мира. Независимо от того, используешь ли ты наш Найт-Сити или создаёшь свой собственный город, помни, что созданное тобой окружение должно иметь все неотъемлемые элементы. В канавах должны лежать трупы. Там должны быть безумцы с дикими глазами, шатающиеся по предрас- светным улицам, мрачно бормочущие и сжимающие в руках острые ножи. Такси не будут останавливаться в Боевых зонах. Там будут перестрелки на городских переулках, в которых местные банды будут биться до последнего. Игроки должны обнаруживать, что их квартиры регулярно пытаются взломать, или их авто уже взломаны, и их имущество украдено. Пересечение города должно быть похоже на пересечение поля боя, заполненного мародёрами, беспорядками, сумасшедши ми и грабителями.

И всегда идёт дождь. Каждый день должен быть мрачным. Мрачным и пасмурным. Звёзды никогда не появляются. Солнце никогда не светит. Здесь нет ни поющих птиц, ни смеющихся детей. (Последняя птица умерла в 2008 году, и дети растут в пробирках). Озоновый слой распался, парниковый эффект взял верх, небо полно углеводородов и океан полон грязи. Отличное место.*

* Ладно, ладно, мы преувеличиваем. Но не сильно.

Никому не Доверяй. Держи свой... Хм... Minami 10 под Рукой

Паранойя важна в киберпанке. Игроки не должны быть в состоянии сказать, кто хорошие парни, а кто плохие, просто глядя на них. Выбор между сторонами должен быть неоднозначным - не должно быть чёткого понимания добра и зла, совсем как в реальной жизни. Заклятые враги могут быть сведены вместе без предупреждения или подготовки. Героям, возможно, придётся сделать что-то незаконное или неприятное, чтобы совершить что-то хорошее. Злодеям, возможно, придётся совершать что-то хорошее, время от времени. Это неизбежно.

Ваш мир должен иметь ошеломляющие контрасты. В сверкающих цитаделях богачей должна быть прекрасная еда, дорогие пороки и красивые пейзажи. На улице всегда должны быть холод, голод и отчаяние. Между имущими и неимущими нет середины. Всё или ничего.

Познанём Мир

Первый трюк для запуска киберпанка - погрузись в жанр. Мы дали тебе стартовую историю "Никогда не Изсчезай" - она должна задать тебе стиль повествования, городской стиль и жёсткие реалии мира Киберпанк. Но ты также должен наведаться в местные видеомагазин, библиотеку и музыкальный магазин, за исходным материалом. В боковой панели, мы привели библиографию, которая пригодится для выхода на старт.

Игра без Остановок

Второй трюк для запуска киберпанка: играйте жёстко и быстро. Ты не должен бояться убивать персонажей. Ты должен постоянно втягивать их в драки, ловушки, предательства и другие мыльные оперы. Не должно быть никого, кому они могли бы полностью доверять, ни одного абсолютно безопасного места. Никогда не позволяй им отдыхать. Это не значит, что ты не должен играть честно.

Но ты всегда должен играть без остановок. Если они где-то прячут оружие, укради его. Если они остановятся отдохнуть, ограбь их. Если они не могут справиться с давлением, они не должны играть в киберпанк. Отправь их обратно в ту милую ролевую игру со счастливыми эльфами и поющими птицами. Мы дали тебе несколько отличных Таблиц встреч, которые мы предлагаем тебе использовать каждый раз, когда действие затягивается (в *перестрелку в пятницу вечером*).

Задай настроение

Третий трюк для запуска киберпанка: атмосфера. Достань свои кассеты с самым тяжёлым роком и проигрывай их во время Рана. Поощряй своих игроков когда они носят кожу и зеркальные очки. Применяй Уличный жаргон и придумывай свой собственный. Замени все лампы в вашей комнате тусклыми синими лампочками. У нас здесь тёмное будущее, и оно не может быть точно передано в ярко освещённой комнате с молоком и печеньем на столе.

Командная Работа; Чем Больше, тем Кровавей

Четвертый и последний трюк для запуска киберпанка: команды. Ты заметил? - группы Киберпанков не являются социальными. У игроков не будет причин доверять кому-либо, и обычные причины для партии приключенцев (остановить зло, убить монстров), не будут работать. Бар - это не место для встречи с новыми искателями приключений, а место для поиска потенциальных жертв. Стороны скорее убьют друг друга в перестрелке, чем поделят добычу по справедливости.

По этой причине тебе понадобится более прочный "крючок", на который можно посадить киберпанковское приключение. Наш крючок - это команда. Команда - это группа людей, которых судьба уже каким-то образом свела вместе, что заставляет их сотрудничать. Они не должны нравиться друг другу, но они должны работать вместе. Кроме того, дают группе трамплин, с которого можно оттолкнуться, тем самым Команда позволяет легче запустить приключение. Игрокам могут быть даны задания от "высших сил", или вся группа может столкнуться с проблемой, которая требует сотрудничества для решения. Группа остаётся вместе или умирает. Всё просто.

БИБЛИОГРАФИЯ КИБЕРПАНКА

Вот лишь несколько наибол ее известных книг в жанре киберпанк:

Уильям Гибсон:
"Neuromancer" - "Нейромант"
"Count Zero" - "Граф Ноль"
"Mona Lisa Overdrive" - "Мона Лиза Овердрайв"
"Burning Chrome" - "Сожжение Хром"

Норман Спинрад:
"Little Heroes" - "Маленькие герои"

Джон Г. Бетанкур:
"Johnny Zed" - "Джонни Зед"

Джоан Д. Виндж:
"Psion" - "Псион"
"Catspaw" - "Пешка"

Мик Фаррен:
"Vickers"

Уолтер Джон Уильямс:
"Hardwired"
"Voice of the Whirlwind" - "Зов смерча"
"Angel Station"

Брюс Стерлинг:
"The Artificial Kid" - "Искусственный ребёнок"
"Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology" - "Зеркальные очки: Антология Киберпанка"
"Islands in the Net" - "Острова в сети"

Джон Бруннер:
"Shockwave Rider"

Джордж Алек Эффингер:
"When Gravity Fails" - "Когда тяготение исчезает"
"A Fire in the Sun" - "Огонь на солнце"

Стив Барнс:
"Streetlethal" - "Смертельная улица"
"Gorgon Child" - "Ребенок-горгона"

Джон Ширли:
"Eclipse" - "Затмение"
"Eclipse Penumbra" - "Затмение: Полутень"

Руди Ракер:
"Softwear" - "Программное обеспечение"
"Wetware" - "Мокрая начинка"

ФИЛЬМОГРАФИЯ КИБЕРПАНКА

Просто на случай, если у тебя закончатся книги...

"Blade Runner" - "Бегущий по лезвию"

"Max Headroom" - "Макс Хэдрум"

"Terminator 1&2" - "Терминатор 1 и 2"

"Alien / Aliens" - "Чужой / Чужие"

"Liquid Sky" - "Жидкое небо"

"Overdrawn at the Memory Bank" - "Потерянный в банке памяти"

"Mad Max" - "Безумный Макс"

"The Road Warrior" - "Воин дороги"

"Thunderdome" - "Под куполом грома"

"Cyborg" - "Киборг"

"Total Recall" - "Вспомнить всё"

"Robocop 1 & 2" - "Робокоп 1 и 2"

Мы дали вам несколько команд, которые могли бы естественным образом действовать в мире Киберпанка. Каждая из них предлагает хорошее сочетание ролей персонажей и множество путей, которые могут одинаково вовлечь всех игроков.

Корпоративные команды: это группы, ориентированные на конкретную корпорацию, работающие вместе для достижения целей компании. Основная база может располагаться в офисах корпорации или корпоративной зоне безопасности. Хорошая корпоративная команда может состоять из одного или нескольких Корпоратов (руководителя и помощника), *Нетраннера* (который управляет системами вторжения и компьютерными системами команды), Фиксера (который имеет дело с уличными контактами команды), Техника (медицинского или обычного) и двух-трёх Соло (которые отвечают за сражения).

Группы: это любая группа Рокербоев, которые собрались вместе, чтобы играть музыку. Группа путешествует с места на место, попадая в неприятности на каждом новом концерте, проводит концерт и устраивает ад. Основной базой операций может быть репетиционный зал, клуб или рейсовый автобус. В самой группе может быть любое количество Рокербоев (хотя три-четыре считается наилучшим вариантом). Кроме того, там будет по крайней мере один Фиксер (который выступает в качестве менеджера), возможно Техник (для обслуживания оборудования) и несколько Соло (которые являются как телохранителями, так и Роуди). Различные другие люди, такие как поклонницы и ваш персонал, могут быть Номадами, Корпоратами (отвечающими за запись) и Медиа (рок-репортёры или рецензенты).

Команды "Trauma Team": это группы лицензированных медиков, которые патрулируют город в поисках жертв нападений. Они располагаются в городском штурмовом транспорте AV-4, переработанном в машину скорой помощи, вооружённую пулемётом, установленным на днище. Типичная команда "Trauma Team" будет включать водителя (Корпорат, Фиксер или Соло, хотя лучше всего Номад), одного или нескольких Мед. техников и двух или более Соло, выступающих в качестве "Охраны". Команда может также иметь диспетчера Корпората или Фиксера), отвечающего за отправку их на операции. Медиа также могут присоединиться к команде, написав истории о совместных приключениях.

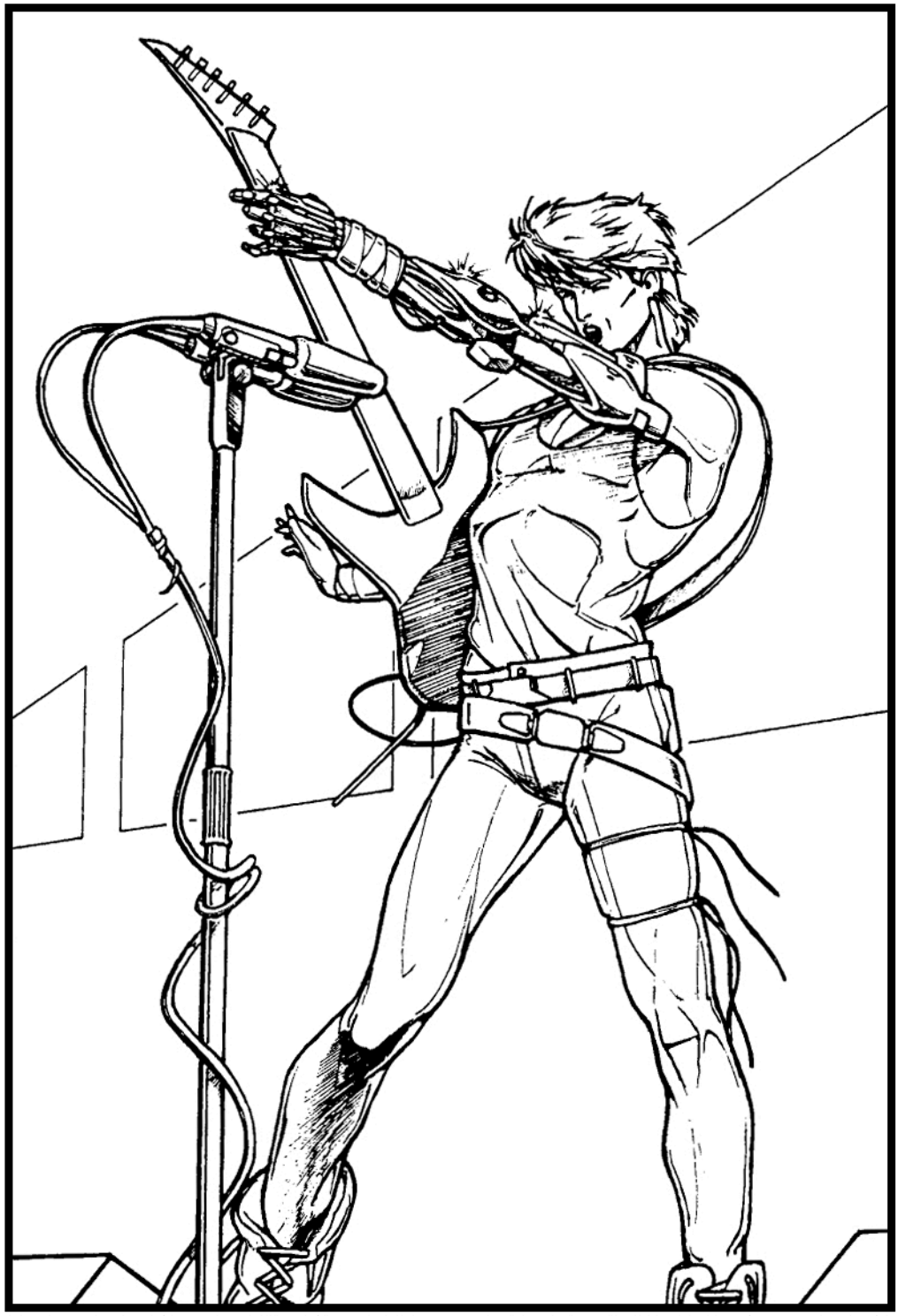
Наёмники: Наемников часто нанимают по всему миру Киберпанка. Типичная группа наёмников может включать, по крайней мере, одного Фиксера (для обработки контрактов), одного Нетраннера (для работы с системами безопасности, компьютерных атак и т.д.), одного Техника (для оружия), одного Медтехника (для раненых) и любую комбинацию Соло или Номадов (в качестве солдат-пехотинцев). Не было бы ничего необычного в том, что в команде имелся Медиа в качестве военного корреспондента. Группа наёмников может расположиться в клубе, баре или хорошо спрятанном военизированном базовом лагере.

Банды: банды и контр-банды обычно являются врагами в Киберпанке. Но почему бы не поменяться ролями? Банды также могут создаваться с позитивными целями - для защиты окрестностей, чтобы остановить другие более жестокие банды или противостоять крупному вторжению правительства или корпорации. В таком контексте Ты можешь рассматривать Робин Гуда или Сопротивление времён Второй Мировой Войны как банды. У типичной банды было бы много Соло, Номадов и Фиксеров. Там может быть Медтехник или Техник, и, возможно, даже Корпорат, если банда является одной из тех, что контролируются тайной организацией. Медиа могут освещать банду на Улице. Банды действуют из клубов, баров и заброшенных зданий.

Стая Номадов: это естественные команды - они уже вместе в одной группе, и все знают друг друга. Хорошая стая Номадов может включать в себя несколько Фиксеров (для ведения переговоров в городе), Нетраннера (который занимается разведывательной работой для стаи), смесь Техников и Медтехников, а также любое количество Номадов и Соло. Стая действует из Каравана - скопления фургонов, трейлеров, автобусов и автомобилей, движущихся по разрушенным автострадам Америки. Члены стаи могут путешествовать с основным караваном или в качестве разведчиков, путешествующих впереди на своих машинах.

Копы: команда Копов действует из захудалого, сильно укрепленного полицейского участка. Они могут содержать несколько Фиксеров в "Отделе Нравов", Нетраннера по контрразведке, капитана (Корпората), который управляет связями с городским правительством, и большое количество Копов пехотинцев. Не забудь несколько безумных Соло из "Psycho Squad". Команды Копов лучше остальных, так как они позволяют Рефери разбить команду на более мелкие группы "напарников", если это необходимо. Медиа также могут решить следовать за командой Копов, ища горячие истории о преступлениях.

Медиа-Команды: такие команды идут куда угодно, делают всё, чтобы получить историю. Команды Медиа могут работать на телевидении или радиостанции, в редакции газеты или даже в крупном сетевом информационном бюро. Хорошая Медиа-Команда может содержать двух или трёх Медиа (как жёстких репортёров), Нетраннера (запуск коммуникаций, сбор информации и компьютерный шпионаж),



Техника для обслуживания оборудования и пару Соло или Номадов для физической работы и защиты. Хороший отдел новостей также будет иметь по крайней мере одного дёрганного сотрудника Корпорации, который должен прикрывать задницу команды перед боссами наверху.

Не бросай свою дневную работу

Любая из этих команд может соответствовать роли персонажа, которая не была прописана. Низкоуровневые Рокербои могли бы подрабатывать в команде "Trauma Team", в ожидании большого контракта. Нетраннер может немного поработать в Корпоративной команде, пробираясь по ночам к главному компьютеру Компании. Номад может заниматься почти всем что угодно, чтобы заработать деньги, пока его стая находится в городе. В таких случаях роль главного персонажа следует рассматривать как интерес, который со временем может стать более важным для всей команды.

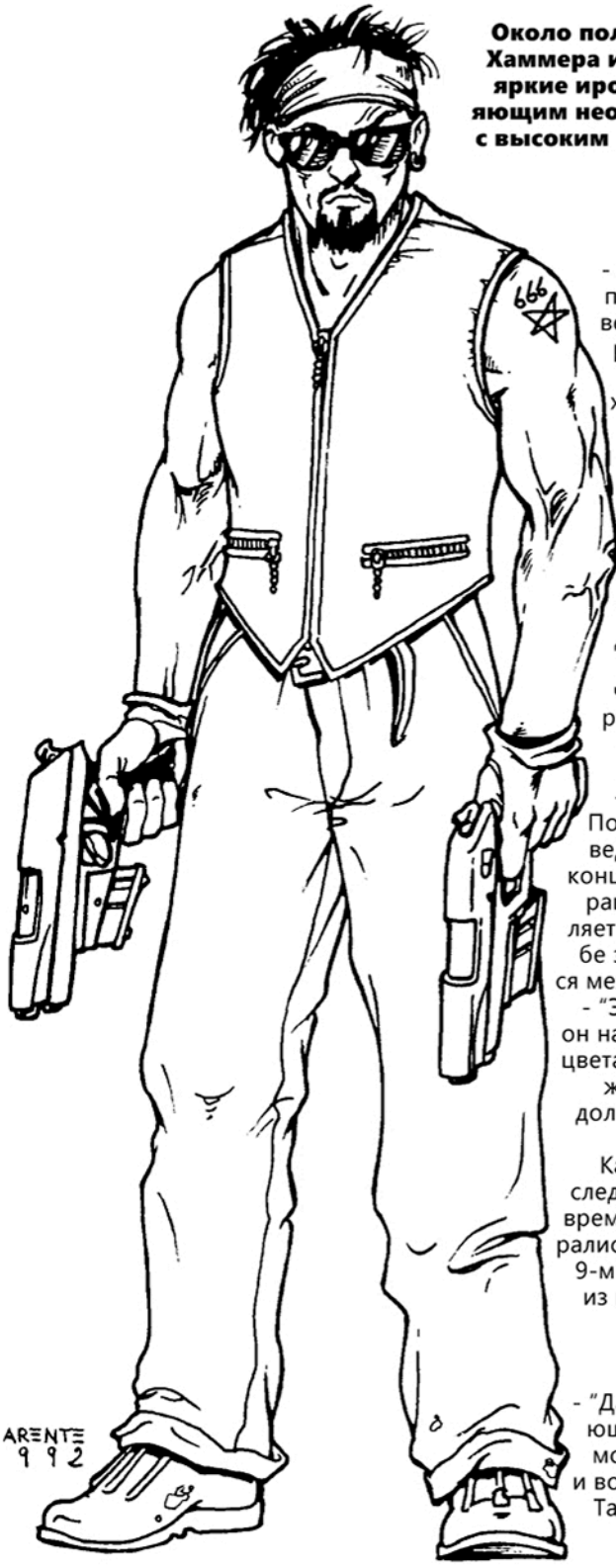
"Sixteen and sixteen hundred/ Wired with the man processor edge. Never die and never breaking/ Throw myself over the ledge.

Have you ever seen the sunlight/ Screaming fast man mean and low? Get yourself illuminated/ Get yourself that cyber glow.

Made of steel and hard emotion/ Give my love and face the day/ In your face and here to party. Never gonna fade away"

- Джонни Сильверхэнд "Never Fade Away"

РАЗДЕЛ 13 НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗАЙ



Около полуночи он выходит из Хаммера и видит их. Три панка, яркие ирокезы и колючки с сияющим неоном, одетые в куртки с высоким воротником, в цветах банды.

- "Эй! Рокербой!", один из них кричит, - "Хорошее шоу! Здорово пошумел!" Джонни Сильверхэнд рассеянно машет рукой. Фанаты. Они правы, выступление было хорошим. Мало когда он чувствовал себя лучше. Но шоу закончилось.

Они начинают идти к нему. Один машет бутылкой, свет падает на маслянисто-жёлтую текилу, плескающуюся туда-сюда. - "Ты, Сильверрокер!", говорит он. Тот, что поменьше, с шрамированным лицом, покрытым африканскими племенными татуировками. - "Присоединяйся к нам! Поделимся кое-чем! Справедливая цена за хороший концерт, а?". Дистанция сокращается, Джонни направляет Альт, свою девушку, себе за спину, чтобы оказаться между ними. Опуская Руку. - "Эй, Айсбразерс", говорит он насторожено, заприметив цвета банды - "Ваше предложение крутое, но это был долгий концерт. Я и так уже почти обнулился. Как насчёт переиграть, на следующий вечер?". К этому времени они уже почти добрались до него. Он выпускает 9-миллиметровый "Walther" из кобуры, расположенной в его Руке. "На всякий случай", - думает он.

- "Да, переиграем, на следующий вечер!" - с энтузиазмом восклицает здоровяк, и вот они нападают на него. Так быстро, что их фигуры размываются. "Walther" грохочет в тесном переулке, взвизгивая, когда пули рикошетят в никуда. Слышен металлический "лязг", когда меньший панк поднимает руку. Свет отражается от молниеносно выскакивающих бритв, которые были спрятаны в руке. Затем сокрушит ельный удар отрывает Джонни от Земли. Кровь брызжет на мокрый асфальт. Сильверхэнд падает и мучительно бьётся об асфальт. Его светлые глаза безучастно смотрят в небо. Испуганные крики Альт быстро затухают в темноте. От шестидесяти к нулю, линия распрямляется за восемь секунд.

■

Джонни приходит в себя. В его внутренностях что-то вроде битого стекла. Красный огонь затмевает холодный синий неон. Он переворачивается в луже чего-то маслянистого. Кровь. Его.

Кот спрыгает с мусорного контейнера, выписывая круги утела. Не дурак, этот кот. Уцелел. Не стоит вмешиваться. Его глаза - крошечные красные светодиоды, движущиеся в узких щелях. Джонни провожает его взглядом. "Самодовольный ублюдок", думает он. И закрывает глаза.

За его веками тусклые красные цифры отсчитывают оставшиеся мгновения. Биочасы бегут к концу. Машины шуршали мимо по грязной, мокрой от дождя улице. Вдалеке слышен вой сирены "Trauma Team". Но не для него. Он умирает.

Он сжимает Руку, которая является его фирменным знаком, в хромированный кулак, сервоприводы щёлкают один за другим.

Он безучастно уставился на плоский чёрный потолок города. Над головой мерцают далёкие раскалённые молнии, переливающиеся с розовым актиническим сиянием городских огней. Звёзды выглядят нарисованными. Над головой пролетает конвертоплан "VTOL", гигантские лопасти пропеллеров порхают в ночи. Джонни пытается дотянуться до него. Он видит руку, вытравленную на фоне неба - гладкий, суперхром подмигивает ему в ответ. Он сжимает руку, его фирменный знак, в хромированный кулак, сервоприводы щёлкают один за другим. Он затыкает им зияющую рану на животе, задыхаясь от ужасной боли. Кое-как он поднимается на ноги и, шатаясь, идёт по переулку. Он прислоняет свое лихорадочное лицо к прохладным, влажным кирпичам. Он принимает реше-

ние. Он собирается умиратьо. А вот они умрут. Закрыв глаза, он бросается вперёд, в сияющую полосу проносящегося мимо дорожного трафика.

Что-то его останавливает. Руки крепко хватают его, удерживая на ногах. Сильверхэнду едва хватает сил открыть глаза. На него пристально смотрит худое, бородатое лицо. "Господь всемогущий", - произносит оно.
- "Они действительно тебя уделали, ага?".

Свет гаснет.

ТРАВМАТОЛОГИЧЕСКОЕ ОТДЕЛЕНИ

Какие-то крики доносятся, когда Джонни просыпается. Хорошо. Пока они не его. Он, должно быть, пропустил поездку на скорой помощи в больницу, но он здесь, в травматологическом отделении, он слышит звук реактивных двигателей. Это и есть тот самый крик. Он отдаляется, всё выше и выше, в то время как палата наполняется тёплым воздухом и запахом озона. Со своих носилок он может видеть, как громоздкий транспорт AV-4 мчится вверх, и как вращаются его турбины. Шум стихает, и он слышит вокруг себя настоящие крики, крики жертв регулярных перестрелок по всему городу.

Доктор заново собирает его воедино. Тот самый доктор, который делал прозрачные глаза "Kiroshi", его фирменная серебряная рука. Тот самый доктор, который "подключил" его к интерфейсу и установил программные чипы в задней части черепа. Джонни подумывает о заключении контракта на обслуживание.

Дистанционно управляемые микрохирурги вырезают дырявые кишки, анализируют, стягивают, подготавливают. Доктор вшивает девяносто сантиметров блестящей влажной, выращенной в резервуаре кишки, закрывает дыры синтетической кожей и мышцами. Аэрогиппо впрыскивают в поражёную область быстродействующие препараты, ускоряющие лечение, эндорфины и антибактериальные препараты. Микроскопические сшиватели жужжат, стягивая свои зазубренные основания, скрепляя плоть почти так же хорошо, как было изначально. Через месяц-другой даже шрама не останется. Можно поаплодировать новым технологиям.

Руки доктора ловкие и уверенные. Он делал это тысячу раз. У него немецкий акцент.
"Ах... Джонни... Джонни, - повторяет он снова и снова, пока работает. Над его головой лампы стерилизатора сверкают, как многогранные глаза насекомого. - "Джонни... Когда ты собираешься завязывать с этим?" - говорит доктор.

"Когда закончу с этим", думает Сильверхэнд, сквозь тумана дорфов и общей анестезии. - "Джонни", - печально говорит доктор. Сильверхэнд - его второй сын. Его первый сын был лучшим другом Джонни. Ни один мучина не должен терять больше одного сына за всю свою жизнь.

"Спасибо", думает Джонни. "Я вновь у тебя в долгу".

Его благодетеля из переулка зовут Томпсон - худой, тощий тип, одетый в бронежилет и плащ на три размера больше, чем надо. На нём нет заметных киберимплантов. Но крепление мини-камеры оседлало его голову, как большие наушники, микрофон подвёрнут к его рту, сама камера расположена с правой стороны его черепа и подключается к поразительно яркой зеленой кибер-оптике. Он Медиа, команда из одного человека, оператора и репортёра, с прямой передачей в какую-то стоящую за ним медиа-корпорацию. - "Эй, Рокер", говорит он, наклоняясь над столом, пока Сильверхэнд восстанавливается под лучами стерилизатора.

- "Готов немного отомстить?"

ВЕЩИ СВОИМИ ИМЕНАМИ

Джонни натягивает красную футболку. Футболку с логотипом своей группы, "Samurai". Футболка трётся о совсем недавно зашитую рану, застревает на бинтах. Он выругается на японском. Натягивает на плечи бронекуртку.

Он вытаскивает автоматический дробовик из старого комода в своей спальне, проверяя боезаряд и вес. Осторожно засовывает его в подручную кобуру, прикрытую курткой. Распихивает сюрикены в карманы на внешней стороне куртки. Он поднимает свой тяжелый умный ствол "H&K" и засовывает его в кобуру, расположенную на поясе за спиной. Ярость скрывается за бледными глазами.

ОБ ИСТОРИИ

Never Fade Away (*Никогда не исчезай*), это история 24 часов из жизни Джонни Сильверхэнда, знаменитого Рокербоя, внезапно затянутого в смертельную игру в кошки-мышки со зловещим корпоративным врагом. Поскольку жанр Киберпанк в основном литературный, кажется уместным, чтобы мы познакомили тебя с ролевой игрой Киберпанк таким же образом.

Это прежде всего история, но мы также сделали её лёгкой для запуска в качестве приключения. На этих боковых панелях вы найдёте заметки о ключевых персонажах, карты важных мест, данные об оружии и боевых действиях, а также Идеи для использования истории в качестве трамплина к приключениям.

Мы предлагаем тебе предложить своим игрокам начать в качестве персонажей в предстоящей сцене в "Atlantis", нанятых Джонни, чтобы помочь ему вернуть свою подругу Альт. Или ваши игроки могут захотеть сыграть одного из персонажей этой истории.

НИКОГДА НЕ ИСЧЕЗАЙ

ДЖОННИ СИЛВЕРХЭНД

Ветеран Центрально-Американской войны, ныне Рокербой, Джонни - лидер рок группы "Samurai". Он известен своим музыкальным мастерством, своими убедительными песнями и историей разрушенных отношений.

Характеристики:
Интеллект: 7
Рефлексы: 8
Крутость: 8
Допуск Передвижения: 7
Телосложение: 7

Кибернетика: Хромированная киберрука с рекордером. Ускоритель Сандвистан. Два киберглаза с ИК, Слабым Освещением, Улучшителем Изображения.

Навыки:
Харизматичное Лидерство +10
Пистолеты +6
Винтовки +4
Игра на инструменте / Гитара +9
Выступление)+7
Осведомлённость / Наблюдательность +6
Соблазнение +8.

Имущество:
Тяжелая броне-куртка, лёгкий шлем. "H&K MPK-11", "Arasaka Rapid Assault 12"

- "Давай". Сказал он. - "Рассказывай мне".

Томпсон прислоняется спиной к стене, он приободрился, заметив напористость Джонни. Он ухмыляется и делает глоток текилы Сильверхэнда. - "Им нужен был не ты. Они хотели заполучить её. Она похищена. Просто бизнес".

Глаза Джонни ничего не выражают. - "Не удивительно", коротко комментирует он. Он хватает пригоршню снарядов и начинает набивать ими запасную обойму "H&K". Только дрожание его руки, мясной руки, выдаёт хоть какие-то эмоции. - "Так почему же они сделали это со мной?", спрашивает он.

"Я позволил этому случиться, потому что знал - понадобится не меньше 5 минут, чтобы истечь кровью досуха..."

- "Ты вернулся", усмехнулся Томпсон. Это их позабавило. Они оба улыбаются, как дружелюбные акулы. Томпсон прекращает улыбаться. - "Они хотели, чтобы ты остался лежать на земле, чтобы это выглядело как работа банды. Бандит бустер видит возвышенного и великолепного мистера Джона Сильверхэнда, прогуливающегося со своей гнездом, и решает слегка его подрезать. Ты падаешь, они хватают её, и растворяются как пар. Очень удобно, когда копы найдут её тело в переулке где-то через неделю. У них будут мотивы - много мерзких мотивов, но это будут мотивы заряженных бустеров, а не профессионалов."

- "Профи". - Сильверхэнд заканчивает заряжать вторую обойму. Он запихивает оставшиеся патроны в карманы броне-куртки. У вас никогда не будет достаточно боеприпасов.

- "Да, профи." - повторяет Томпсон. - "Тебя здорово порезали, братан. На этих парнях чистого железа, по крайней мере, на десять тысяч евробаксов. Скорость, с которой они тебя уделали, достигнута, примерно семидесяти процентным усилением рефлексов, и это были (*Rippers*) "потрошители" сделанные на заказ. Такой тип, который складывается вдоль кулаков. Такое железо, это не то, что можно купить на Улице.

- "Ты видел как они напали на меня?"

Глаза Томпсона холодны, как сланец. В них можно было прочесть всё, что угодно. - "Давай по-честному", - скрежещет он зубами.
- "Это были профи. Если бы я выскочил туда, мы оба были бы мертвы". Глаза оценивают Джонни. "Ты слишком долго не был на улице, Рокер. Ты думаешь, что у каждого есть хороший агент, пара Соло, прикрывающих твою задницу, и уютная квартира, подобная этой. Я позволил этому случиться, потому что знал - понадобится не меньше 5 минут, чтобы истечь кровью досуха. Я подождал, пока они отойдут, и воспользовался своей картой Traum'ы. Наступает долгое молчание. Затем, - "Послушай, Рокер. Ты хочешь вызвать у меня чувство вины или вернуть свою девушку?"

- "Так назови имена", - говорит Джонни. Он садится на край кровати, поддерживая свой сшитый бок. Он протягивает руку за текилой и делает глоток.

- "Две новости, хорошая и плохая", - говорит Томпсон. Он снял блок кибер-камеры со своей головы и положил его на стол между ними. Единственное что указывает на кибер-оснащение, это серебряный разъём на черепе, насквозь пронзающий его правый висок. Сотовое подключение камеры к Сети отключено. Томпсон говорит, - "Хорошая новость в том, что это не один из действительно больших парней, таких как "Eurobusiness Machines"". - "Резонно", - говорит Сильверхэнд, делая еще один глоток из бутылки.

- "Плохая новость в том, что это "Arasaka"".

- "Господи Иисусе!" - вскрикивает Джонни. Рука, лежащая на краю стола, судорожно сжимается. Раздаётся скрежет, и осколки разлетаются во все стороны.

- "Твоя Гнездо играла в игру с крутыми деками и материалами, Рокер. Ты же знал, что она Ранила для "ITC", верно?"

- "Да, значит вот где она работала, Альт почти не говорила о её работе".

- "Это правда. Но твоя Альт была ручным Нетраннером "ITC". Она перемещала информацию вверх и вниз по Сети, а также, занималась их безопасностью. Она сделала много классных программ исключительно для них". Долгая пауза. - "Она создала "Душегуб", ты знаешь. А может, и нет, как ты сам сказал, она не очень много говорила о своей работе".

Джонни откидывается на спинку дивана, держа бутылку на полпути к губам. Даже отключенный от Сети Силверхэнд слышал о Душегубе - легендарном Чёрном ЛьДе, который высасывает саму душу из своих жертв - Нетраннеров. Душегуб. Ну и шутка. Душегуб это 2,000,000 мегабайт супершаблонного ИИ, который может отследить Кибер-подключение вторгающегося Нетраннера быстрее, чем бустер, закидывается наркотиками. Он с силой вырывает мозг кибер-пирата, воссоздавая его в замороженной матрице хранения внутри мейнфрейма. На улицах ходят слухи, что Душегуб наиболее приближенная вещь к Аду на земле, и в наши дни это говорит о многом.

И Альт сделала это? Джонни подавляет мгновенную волну отвращения, наложившуюся на большие зеленые глаза Альт,

с растрёпанной причёской. - "Неудивительно, что она не говорила о своей работе", - наконец сказал он.

- "Я следил за ней, Рокер", - говорит Томпсон. - "Ходят слухи, что "Arasaka" работает над собственной версией Душегуба. Чем-то таким, что сможет свободно передвигаться по Сети, и выискивать личности и людей, которые не нравятся "Arasaka"".

- "Чёрная программа-убийца для охранной компании?" - Джонни уже встал и ходит назад-вперед. Он знает, к чему всё идёт, и ему это не нравится.

- "Ты наверное и в Санта-Клауса веришь". - Говорит Томпсон, забирая мутную бутылку. - "Твоя Альт - это недостающее звено. Я полагал, что рано или поздно им придётся завербовать её, будь то добровольно или же силой. Основной код Душегуба скрыт где-то в её голове. Поэтому я последовал за ней".

- "Спасибо за беспокойство".

- "Ты ничего не понимаешь, Рокер. Мне нужна "Arasaka". Я желаю доставить им проблем. Я поставлю на кон кого угодно и что угодно, что-бы добраться до них. Даже себя самого - если мне придётся транслировать эту историю из могилы, я сделаю это. Они мои. Если ты встанешь у меня на пути, окажешься обнулённым. И ты пойдёшь со мной...". Томпсон прерывается.

Джонни перестаёт расхаживать по комнате. В комнате воцаряется тишина. Только рука движется, как что-то живое, щелкают серебряные металлические суставы, жужжит записывающая катушка, крошечные поршни стреляют внутрь и наружу, имитируя пульс. Рука поворачивает лицо Джонни к журналисту и заставляет его сказать:
- "Сколько у нас времени?"

Томпсон опускает руку к ногам и достаёт длинный чёрный нейлоновый чехол.
- "Штурмовая FN-FAL". Говорит он,

Томпсон криво улыбается. - "А сколько времени потребуется на то, чтобы переписать Душегуб? День? Два?"

- "Да". - Джонни поворачивается и берёт ключи от "Porsche". - "Ты прочипован для умного оружия?", - спрашивает он. Томпсон опускает руку к ногам и достаёт длинный чёрный нейлоновый чехол.
- "Штурмовая FN-FAL". Говорит он, вставая.

- "Я был на войне. Мне по нраву свинец. Много свинца."

Дождь стекает по передней части спорткара. Стены из корпоративного стекла и стали вырисовываются с обеих сторон, когда они въезжают в центр города. "Porsche" слегка свистит в холодном воздухе, это метаноловая энергоустановка бросает его в городскую ночь.

- "Так куда же мы едем, Рокер?", - спрашивает Томпсон.

Джонни скрипит зубами. - "У меня есть контакт, который я должен найти", - говорит он.

БЕСТИЯ И САНТЬЯГО

Роуг ненавидит "Atlantis". Но она заходит сюда, потому что здесь есть хороши связи и лёгкая добыча. Корпораты ищущие одноразовых вольнонаёмных убийц. Медиа и Раннеры ищущие торговцев информацией. Фиксеры с оружием, бронёй, контрабандой и контрактами. Но это место навевает плохие воспоминания. Она приходит сюда только потому, что Сантьяго настаивает на этом.

- "Не позволяй личному *"CACA"* мешать бизнесу", - говорит он. Он многое про это знает.

Она стоит спиной к стене кабинки, её затенённые зеркальными очками глаза сканируют комнату, как камеры наблюдения. То, что не видит она, покрывает её партнёр Сантьяго с противоположной стороны кабинки. На его крепких плечах висит тяжёлая броне-куртка - он похож на хмурую гору. Он не в её вкусе. Но он хочет её. Каким-то образом им удалось решить эту проблему - так же, как они выработали боевой стиль и разделение трофеев. Но он продолжает надеяться. Глупый Номад.

Затем она обнаруживает, что столкнулась с тем, чего боялась последние два года - причину, по которой она ненавидит этот паршивый бар, ненавидит этот паршивый город.

Джонни Силверхэнд входит в "Atlantis".

ТОМПСОН

Ведущий репортер "World News Service", Томпсон ведёт постоянную вражду с печально известной корпорацией "Arasaka", которую он подозревает в убийстве своей жены. Он сделает всё, чтобы дотянуться до неуловимой охранной фирмы - всё что угодно. Томпсон также был военным корреспондентом и увлечён тяжёлым вооружением.

Характеристики:
Интеллект: 8
Рефлексы: 8
Крутость: 7
Допуск Передвижения: 8
Телосложение: 8

Кибернетика:
Один киберглаз, с ИК, Слабое Освещение, Прицельный видоискатель. Кибер-аудио с Радио-коннектором, Скремблером, Рекордером чипов.

Навыки:
Достоверность +8
Винтовки +3
Интервью +9
Сочинение +7
Атлетика +6
Осведомлённость / Наблюдательность) +6
Запугивание) +5

Имущество:
Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, Тяжёлая штурмовая винтовка "FN-RAL".

БЕСТИЯ

Бестия и её напарник Сантьяго - наёмные убийцы и телохранители. На улицах говорят, что они самые лучшие.
Единственное слабое место Бестии - Джонни Сильверхэнд, её бывший любовник. Их бурные, страстные отношения распались в результате мощного скандала год назад, и шрамы у этого жёсткого Соло ещё не затянулись.

Характеристики:
Интеллект: 7
Рефлексы: 12
Крутость: 9
Допуск Передвижения: 10
Телосложение: 8

Кибернетика:
Два кибеглаза с ИК, Слабым освещением, Прицельным видоискателем. Усилитель "Сандвистан", Каратэ чип на +3

Навыки:
Чувство боя +9
Пистолеты +10
Драка +9
Вождение +7
Винтовки +10
Ближний бой +6
Атлетика +9
Осведомлённость / Наблюдательность +8
Соблазнение +8

Имущество:
Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, Очень тяжёлый пистолет "Armalite 44".

Он всё ещё двигается, думает она, шагает через большие медные двери. Голова высоко поднята, в его бледных стеклянных глазах горит дерзкий огонёк. После всего этого времени, Бестия всё ещё не может решить, хочет ли она его или просто хочет убить. Он выглядит так, будто это его дом, когда он пересекает комнату, направляясь к ней - реплика к старому другу здесь, улыбка поклоннику там, прищуренный взгляд на потенциального нарушителя спокой- ствия, и затем он оказывается перед ней.
- "Бестия ", - Говорит он. Как будто ничего и не было.-"Мне нужна твоя помощь, Бестия ". Его голос настойчив, притягателен.

- "Можешь отправляться к черту", - спокойно отвечает она. С другой стороны кабин- ки раздаётся тихий звук, когда Сантьяго проводит рукой по лежащему на коленях "MAC 10".

Джонни наклоняется ближе. - "Послушай", - говорит он, - "Мне очень жаль. Я знаю, что ты чувствуешь. Я бы не стал этого делать, если бы у меня был другой выбор".
Он придвигает стул и садится на него верхом, пристально глядя на неё. - "Жёсткий". Язвительно отвечает она. Она надеется, что её голос звучит спокойнее, чем она себя чувствует.

- "Ты у меня в долгу", - говорит он, его голос становится резким. - "За Чикаго. По меньшей мере, ты у меня в долгу. И это не значит, что я не заплачу тебе. У меня есть евро".

- "И сколько же?", - вмешивается Сантьяго. Джонни поворачивается к нему лицом.
- "Ходят слухи, что ты получаешь по пять тысяч за ночь. Я возьму и удвою эту цифру".

Глаза Сантьяго щурятся на его смуглом лице. Он почёсывает подбородок свободной рукой. Его напарница очень зла на этого парня. Но он Лицо - у него есть кредитка, это имеет значение в мире Сантьяго. - "И сколько по времени?"

- "Максимум два дня. Мне нужна эвакуация. Я не буду скрывать от тебя - это "Arasaka"". - Долгая пауза. - "Я пойму, если ты думаешь, что это слишком круто для тебя".

Бестия реагирует, её чипованые рефлексы начинают работать в режиме перегрузки. Её рука расплывается туманом, когда она встаёт из-за стола, и костяшки сжатых пальцев бьют Соло по носу. Он умер еще до того, как упал на пол...

Глаза Сантьяго сузились. На улице их команда известна как лучшая. Что этот "choob" о себе возомнил? Тогда Номад понимает, что он загнан в угол. Сильверхэнд уже распределил счёт между двумя партнёрами. Если Сантьяго откажется от этого, то завтра об этом будет знать вся улица. Если он пойдёт на это, Бестии придётся поддержать его игру. Она права - Силверхэнд - ублюдок. Сантьяго ухмыляется. Он может сделать этого панка с одной рукой за спиной. - "Это будет стоить тебе тридцать тысяч, Рокер."

- "Пойдёт".

Сантьяго ухмыляется и поднимает ставки. - "И ты пойдёшь с нами", - заканчивает он. С стороны кабинки сверкают глаза Бестии. Она бы возразила, Но правило игры таково: "Ты не позволяешь личному "*CACA*" мешать бизнесу". Когда Джонни вытащил свой бумажник, для Сантьяго это стало личным делом.

-"Пойдёт." - Говорит Джонни. Он протягивает руку через стол, чтобы пожать руку большому Номаду, когда на стол падает одна длинная тень, затем вторая.

- "А, Мистер Сильверхэнд". - Говорит большая тень, наклоняясь ближе, и ты можешь увидеть красный светодиод, бегущий внутри его оптики, образуя перекрестие, когда он поднимает умный ствол.

Бестия реагирует, её чипованые рефлексы начинают работать в режиме перегрузки. Её рука расплывается туманом, когда она встаёт из-за стола, и костяшки сжатых пальцев бьют Соло по носу. Он умер ещё до того, как упал на пол, но спазмированные мышцы напряглись на спусковом крючке здоровой "Beretta". Раздаётся оглушительный БУМ! в очень маленьком пространстве, усиленные рефлексы Джонни уже откинули его. Раздаётся пронзительный крик, когда пуля пробивает заднюю стенку кабинки и пробивает грудную клетку корпа, сидящего по другую сторону тонкой стены. Другая рука Роуг стреляет из бесшумного автомата из-под стола, разрывая меньшего Соло пополам.

Сантьяго перекатывается и падает на пол. У стойки бара встают три фигуры в бронекуртках, держа в руках оружие. "MAK-10" Сантьяго бьёт короткой очередью. Линии фигур становятся плоскими - один отшатывается назад в окно и со звоном, будто сотня упавших канделябров, перева-

ливается через него. Томпсон поднимает "FN-RAL" с наигранной небрежностью, покрывая две оставшиеся лежащие фигуры. - "Попались". - произносит он.

Джонни падает на пол бара, пистолет высоко поднят, а глаза обшаривают углы. Посетители бара держат руки подальше от оружия - все играют хладнокровно. Распотрошённый Соло стонет на полу. Спиной к спине, все четверо выходят из бара.

БЕГСТВО

- "Нас серьёзно потрепали". - вздыхает Бестия, когда они выбегают на тротуар. - "Должно быть, они отследили мою карту Traum'ы - Ворчит Томпсон. - "Наверное, они хотели закончить работу. У тебя надёжные люди, Рокер".

Они добираются до Porsche как раз вовремя, замечая, как над ним проносится тень не маркированного AV-4. Мусор, топливо и грязная вода мгновенно разлетаются в пар, когда струи реактивного выхлопа попадают на тротуар. Бестия уже упала вниз, целясь в кабину, у неё ".44". Над её головой оглушительным стаккато ревёт MAK 10 Сантьяго. Крошечное красное пятнышко её лазерного прицела указывает на лоб пилота AV-4, даже когда она видит, как многоствольный пулемёт поворачивается в их сторону. У неё ничего не получилось. Фонарь должно быть бронированный. У неё даже нет времени смотреть, как жизнь проносится у неё перед глазами.

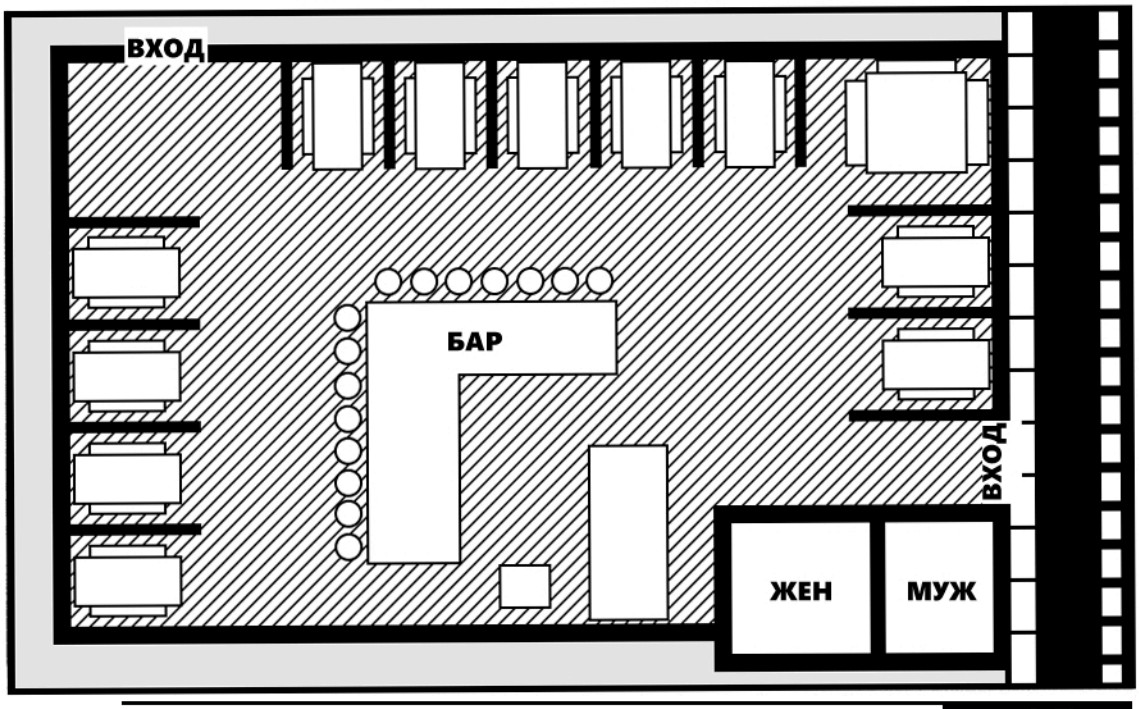
Затем лазерная точка затмевается сотрясающим взрывом, когда что-то врезается в AV-4! Весь фонарь, вся передняя часть самолёта содрогается в ужасном замедленном аду. Мерзкий запах горячего металла, расплавленного пластика и обгорелой плоти доносится до неё, когда AV-4 наклоняется в сторону и будто пьяный валится на улицу. Огненный шар разбивает ночь вдребезги. - "Обожаю эти гранатомёты", - ухмыляется Томпсон, опуская свой дымящийся "FN-FAL".

"MAK-10" Сантьяго бьёт короткой очередью. Силуэты один за другим обнуляются - один отшатывается назад в окно и со звоном, будто сотня упавших канделябров, переваливается через него.

- "Нам надо выбираться отсюда", - говорит Джонни из-за припаркованной машины. Бестия смотрит ему в глаза - она видит слабую красную прицельную сетку, мерцающую в их бледной глубине. - "Хорошо", - говорит она, уже вставая и двигаясь. У неё перехватило дыхание, когда они побежали обратно в тень.

"ATLANTIS"

Теперь ваша очередь заняться перестрелкой в "Atlantis". Начни с **ТИПИЧНЫЙ ГОЛОВОРЕЗ** на странице 197. Они только что вошли в парадную дверь. Выберите место, где будет находиться ваша группа. Настало время рок-н-ролла!



НОМАД САНТЬЯГО

Сантьяго Номад, который бежал со стаей Альдекальдо, переселёнными фермерами, выброшенными с их земель корпорациями. Сантьяго - простой парень, ему нравятся девушки, оружие и быстрые кибер-байки. Он объединяется с Бестией, в основном потому, что она единственная девушка, расположения которой он, пока-что, не смог добиться.

Характеристики:
Интеллект: 5
Рефлексы: 11
Крутость: 9
Допуск Передвижения: 10
Телосложение: 10

Кибернетика: Два кибеглаза с ИК, Слабое Освещение, Прицельным видоискателем; Ускоритель Резников; Кибер-рука с Кевларовой бронёй и 9мм ПП; Кибернога с 9мм пистолетом в Потайной кобуре.

Навыки:
Семья +8
Пистолеты +9
Дзюдо +9
Вождение +7
Винтовки +9
Ближний бой +9
Атлетика +9
Осведомлённость / Наблюдательность) +8
Соблазнение +8

Имущество:
Тяжелая бронекуртка, лёгкий шлем, Средняя штурмовая винтовка "AKR", Кибер-байк "Bimoda".

TASTY BAR

Сантьяго перехватывает инициативу, он знает все лучшие норы в этом районе. Следующим идёт Томпсон, освещая им путь большим фонариком на его "FN-FAL". Джонни держит свой "H&K" близко к телу, его нервы трепещут от усиленных Рефлексов. Он бежит, как будто на огром- ной скорости. Переулки проносятся мимо, как размытые пятна - он восстанавливает своё чувство времени. Бестия прикрывает тыл, и он слышит её дыхание у себя за спиной. Он говорит через плечо дышащей тёмной тени, - "Мне очень жаль, Рейчел".

Голос у неё ровный. - "Никогда не называй меня так", - говорит она. - "Больше никогда". Он продолжает бежать, наконец, он говорит - "Резонно".

Бестия перестаёт бежать. Она говорит - "Почему Джонни? Почему именно сейчас? Не- ужели ты не мог найти кого-нибудь другого?", - Она слышит, как он медленно идёт впереди. Он говорит, - "Мне нужны были самые лучшие. И ты всё ещё самая лучшая, Роуг".

Лучшая. Черт бы его побрал!

АЛЬТ

Она приходит в себя с полным ртом ваты. Она достаточно умна, чтобы держать глаза закрытыми и подавлять любое желание закричать. Бустеры любят, когда ты кричишь. Им это так нравится, они сделают всё, чтобы заставить тебя кричать, снова и снова.

Альт беззвучно активирует команды, чтобы поднять её чувства до максимума. Она с облегчением обнаруживает, что всё ещё одета и относительно невредима. Не типичный Бустер, но жаловаться она не будет. Её усиленный слух улавливает дыхание поблизости, позвякивание стакана со льдом, компьютерный терминал. Определенно не Бустер. Альт рискует, открывает глаза и выплёвывает кляп.

Стройный мужчина азиатской внешности наблюдает за ней. Изящный, хорошо сшитый костюм. В одной из рук у него стакан настоящего шотландского виски, который он протягивает ей. - "Добро пожаловать, мисс Каннингем", говорит он с улыбкой на губах и застывшими глазами. - "Я Тоширо". Он делает жест в сторону другого мужчины, неуклюжего существа, развалившегося у барной стойки. - "Это Акира", - произносит он.

Альт медленно, осторожно садится, её обострённые чувства подсказывают ей. Утешающий вес её пластикового пистолета пропал. Но у неё всё ещё есть кибер-рука. - "Можно мне это выпить?", спрашивает она, указывая на стакан в руке Тоширо. - "Конечно", отвечает он. Жест в сторону Акиры, и громила послушно поворачивается, чтобы смешать напиток. Альт удивляется грации этих больших мужских рук. Он двигается как атлет. Он двигается как профессиональный убийца, Акира приносит ей выпивку, и Альт даже не думает о том, чтобы прерываться.

- "Спасибо". Напиток остужает пламя, бушующее в её голове.

- "Конечно. Это самое малое, что мы можем сделать для нового многообещающего сотрудника".

Бинго! Думает она. Её схватили корпоративные сотрудники по найму. Хорошо. Отлично. Она может справиться с этим. Просто изучи правила, поиграй в эту игру и приступай к работе. Через неделю это будет похоже на работу по найму в офисах "ITS". - "Так...", - осторожно говорит она. - "Что за работу вы приготовили для своего нового... Хм... Работника?"

Тоширо наклоняется вперёд, ставя стакан на диван. Он произносит, - "И так". Продолжает улыбаясь, - "Мисс Каннингем. Я хочу, чтобы вы рассказали мне всё о программе, которую вы называете... Душегуб".

Её кровь застывает, как беззвучный крик.

ТИПИЧНЫЙ ГОЛОВОРЕЗ

Это тип одноразового пушечного мяса, который можно часто увидеть на Улице. Они как раз то, что нужно твоим игрокам, чтобы привыкнуть к кровопролитию и приготовиться к более жёстким вызовам.

Характеристики:
Интеллект: 5
Рефлексы: 10
Крутость: 5
Допуск Передвижения: 6
Телосложение: 9

Кибернетика:
Однин киберглаз с ИК, Прицельным видоискателем; Карате чип на +3, Потрошители.

Навыки:
Чувство боя+5
Пистолеты +5
Драка +5
Вождение +7
Винтовки +5
Ближний бой +5
Атлетика +5

Имущество:
Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, Тяжёлый пистолет "Stemmeyer Type 35".

СОБРАНИЕ ЗАЧИНЩИКОВ

Джонни, Сантьяго, Томпсон и Бестия. Они сидят в шестидесяти метрах над землёй на ржавой пожарной лестнице. Со своего наблюдательного пункта на почерневшей кирпичной стене старого отеля "Mark Luxor Hilton" они могут видеть десять кварталов в любом направлении. Глаза Бестии переключаются на инфракрасный спектр, отслеживая AV и гирокоптеры. Джонни наблюдает за улицей внизу. Томпсон отслеживает радиопереговоры. Сантьяго произносит, -"Мы идём внутрь". К тому моменту После перестрелки прошло уже два часа.

- "Верно", отвечает Бестия.
- "Но мы сделаем это как можно быстрее". Сантьяго усмехается. - "У тебя есть причины?"

- "Меня всегда бесит, когда в меня стреляют", отвечает она. - "Кроме того, я полагаю, что прямо сейчас они прочёсывают улицы, разыскивая нас. Они будут ожидать, что мы попытаемся проскочить мимо них. Они приложат все усилия, чтобы найти нас. Тем временем в офисе будет ждать внештатная охрана."

- "Как ты думаешь, почему её держат в офисном комплексе "Arasaka"?", спрашивает Джонни. Рука находится в режиме ожидания, выполняя процедуру тестирования. Сервоприводы жужжат и щёлкают, а серебряные пальцы судорожно сжимаются и разжимаются по собственной воле. Томпсон говорит,
- "Это имеет смысл. Единственный мейнфрейм, достаточно большой, чтобы запустить Душегуб, находится в главном здании "Arasaka". Либо так, либо в Токио. Мы не настолько большая проблема, чтобы лететь с ней до самой Японии".

- "Ну спасибо".

- "Значит, нам придется вломиться в главный офис самой безумно параноидальной охранной компании во вселенной", высказывается Сантьяго. - "Дружище, ты выбираешь отличные места, чтобы терять своих женщин".

- "Заткнись", вмешивается Бестия.
- "Вот мой план".

МУЗЫКА КАК ИНТЕРФЕЙС

С головой в Сети, Альт сплетает магию.

Они воткнули её в мейнфрейм "Arasaka", выделили ей "комнату" для "Ранинга", окружили тремя Нетраннерами, исключительно из штата "Arasaka", которые следят за каждым её движением. Её тело лежит в коме на контурной кушетке, соединенное кабелями с Кибер-модемом. Она задействует подпрограммы, проверяет компиляторы, устраивается поудобнее меж ЦП. По памяти и записям, она воссоздаёт Душегуба - пожирателя разумов.

Душегуб это стационарная программа, привязанная к части архитектуры системы. Задача, которую Тоширо поставил ей, придать ему движение - способность самостоятельно перемещаться по Сети.

АПАРТАМЕНТЫ САБУРО (ДЕТАЛЬНО)

Это тонкая проблема, навигационные данные и подпрограммы принятия решений занимают огромное количество памяти. Причина, по которой свободно загружаемые программы сильно ограничены в объеме. Душегуб сам по себе сжирает слишком много мегабайт, чтобы сделать его свободным, потребуется больше памяти, чем может обработать любой нормальный компьютер. Эта проблема волнует её профессионализм даже тогда, когда эта разработка возмущает её человечность.

Боже, они так хорошо её знают.

Оригинальный Душегуб задумывался как матрица, содержащая искусственные личности. Она изучила концепцию, разработала параметры для создания матрицы хранения. Она была потрясена, обнаружив, что одна и та же матрица мо- жет содержать живые энграммы, пере- носить их из компьютера в тело и даже обратно. Это было бессмертие.

"ITC" забрал его у неё, чтобы создать убийцу. И она не знала, как их остановить.

Теперь Альт видит все свои варианты. Если она не создаст монстра для "Arasaka", они будут пытать или убьют её.
Если она создаст этот ужас, они сохранят ей жизнь. Но...

Но как только он будет создан, они скормят ему её сознание.

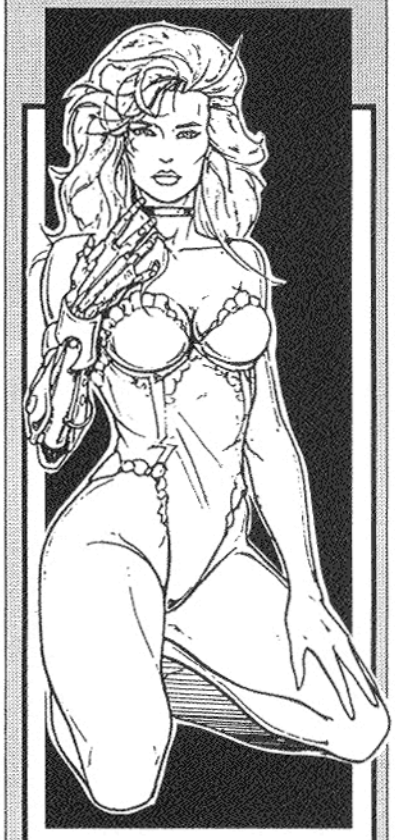
БОЕВАЯ ВЕЧЕРИНКА

План основывается на странных элементах.

Бестия покидает свою нору в отеле в девять часов. Она движется быстро, передвигается налегке, перемещаясь с места на место. Здесь она берёт два с половиной килограмма пластиковой взрывчатки, там, светошумовые бомбы, таймеры и растяжки. Сантьяго будет её прикрывать. Он берёт ещё взрывчатки, штурмовую Кибер-деку и длинную, громоздкую чёрную снайперскую винтовку.

Джонни на сотовом, работает с контактами. Он собирает товарищей своей группы со всего города, тщательно избегая записывающие системы, тайных наблюдателей и ищеек. Он назначает время и место, и концерт начинается.

Томпсон на Улице, работает не покладая рук. Телефонный звонок здесь, наводку там, Скримлист туда.



АЛЬТ

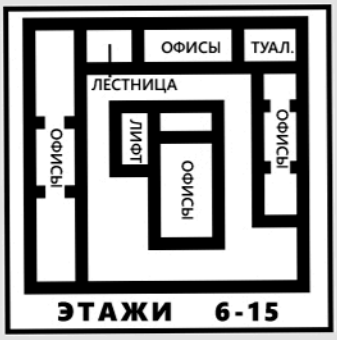
У новой девушки Джонни, Альт, есть история, о которой он вряд ли подозревает. Отличный программист и Сетевой гений, она написала невероятно смертоносную программу, которая может вытянуть ваш разум и поглотить его. И Альт не беспомощная героиня, Тоширо заполучил то, что его погубит.

Характеристики:
Интеллект: 10
Рефлексы: 7
Крутость: 9
Допуск Передвижения: 6
Телосложение: 6

Кибернетика:
интерфейсные разъёмы, Золотая кибер-рука с потайным отделением.

Навыки:
Интерфейс +10
Пистолеты +2
Вождение +4
Атлетика +5
Осведомлённость / Наблюдательность +8
Соблазнение +7

Имущество:
Лёгкая броне-куртка, мономолекулярный клинок, лёгкий пистолет "Federated Arms X-22"



ПЛАН ЭТАЖЕЙ "ARASAKA"

Вот внутренняя планировка "Arasaka Tower". Размести своих игроков у входной двери, чтобы пройти *пост охраны*. В начале атаки охранники были подавлены толпой, бушующей в вестибюле, и не могут атаковать игроков в течение трёх раундов.

Фиксер подкидывает немного евро, и передаёт свои слова по низам. К десяти утра на Улице уже ходит слух, что намечается вечеринка. К полудню об этом знает вся Улица - группа "Samurai", на закате, и бесплатный разгром.

К часу ночи Улица уже знает, что вечеринка состоится возле центра города, в "Industrial Park".

Двадцатидвухэтажный офисный комплекс "Arasaka" выходит окнами на "Industrial Park".

Толпа собирается, как единый голодный организм.

УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

19:29

Закручивающаяся конструкция вращается, пылающий столб белого огня, искрящийся ливнем звёзд. Светящаяся цепочка ДНК, кружащийся дервиш обретает форму и очертания в конструктивной реальности интерфейса, возвышаясь над ней, словно сам страх. Ослепительный, он источает ощутимый запах ужаса. Он говорит голосом, похожим на кристалл, и на мгновение у Альт захватывает дух от его совершенной, убийственной красоты. - "Я есть", торжествующе поёт он холодным звездам.

- "Я твой Контроллер", отвечает Альт. - "Ты будешь следовать моим командам". В её голосе прозвучала некоторая неуверенность.

- "Как всегда", говорит он, как будто сомне- ния никогда не существовало во вселенной. - "Что прикажете, госпожа?"

Альт испускает долгий, измученный вздох. Она получила прямое управление Контроллера, обойдя своих сторожевых псов. Теперь у неё есть шанс.

- "Вот что я хочу, чтобы ты сделал", начинает она.

ДИКАЯ ВЕЧЕРИНКА

Сэйтё Харада, заместитель начальника Службы безопасности комплекса "Arasaka" по "Industrial Park". Сэйтё напуган. С самого полудня люди хлынули в большой, поросший газонной травой парк напротив его караульного поста. Сначала ручьём, потом рекой, затем бурлящим потоком. Он не может ничего понять. Это не так же, как происходит в Токто. В Токио люди последовательны. В их поведении есть смысл. Местные люди - это животные. Он подумывает вызвать городскую полицию, но это плохо отразится на "Arasaka". Крупнейшая в мире корпорация безопасности зовёт на помощь? Какой репутационный удар. Но перед ним картина, в которую втиснуто шесть тысяч человек.

На импровизированной сцене, словно неуязвимый, расхаживает Джонни Сильверхэнд, заводя толпу. Сэйтё жаждет его. Он жаждет его смерти. Но с таким же успехом Сильверхэнд мог бы находиться на Луне, относительно "Arasaka". Один выстрел может вызвать бунт невероятных масштабов. Сэйтё чувствует, как нарастает напряжение. И Джонни тоже. Невидимая нить связывает их как оппонентов, глаза в глаза, над полем битвы неподконтрольных тел.

Джонни улыбается. Они с ним, пока что. Толпа параноиков, они ожидают, что их вышвырнут в любую минуту. Он заряжал их в течение последнего часа хроматическим металом и роком, раскачивая их, заставляя накручивать себя. Кричать и вопить, в угаре вечеринки, надрать кому-нибудь хвост. Первый же придурок в униформе, который попытается прервать их вечеринку, обеспечит себе радушный приём.

"Got the chrome in the bloodstream
Got a metal soul,
I'm out looking for action,
Guess I'm ona roll"

Это всё равно что ехать по автостраде со скоростью триста двадцать километров в час. Толпа набухает и дышит, пока идёт первый куплет, обретая целостность живого существа. Басист подхватывает бэкбит, и они вдвоём врезаются в следующий виток песни, увлекая за собой толпу.

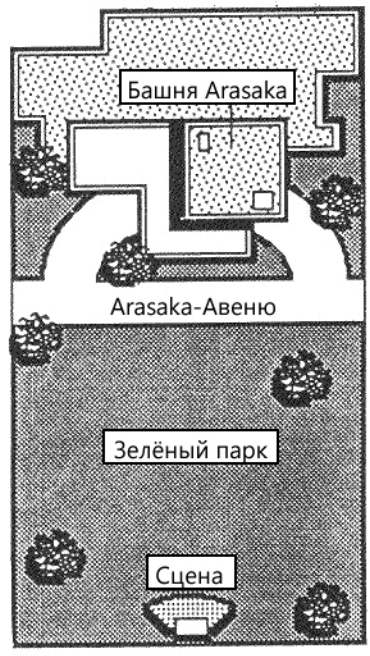
"Got the old mega violence,
When i boost, it's for real,
The capacitors roarin' inside my brain
You know just how i feel

Cold chrome, molten lead
Can't be hurt cuz I'm already dead
Ain't no time as real as realtime
I'm chipping in"

Джонни обводит взглядом периметр парка. С одного края он видит Сантьяго на крыше напротив комплекса "Arasaka". Глубоко в толпе Томпсон и Роуг стоят наготове, гото-

БАШНЯ "ARASAKA"

Такова история. Группа, которую возглавляет Джонни, насчитывает около 100 человек. Перед парком стоят двадцать охранников. Каждый раунд совершай бросок 1D6 для стороны "Arasaka" и удали количество охранников равное результату. Затем совершай бросок 1D10 для толпы и удаляй из неё количество людей равное результату. Когда количество охранников дойдёт до четырёх человек, они сломаются и побегут. Тем временем, ты и твоя группа должны использовать толпу в качестве прикрытия, чтобы попасть в здание. Удачи тебе, Чумба.



вые к прорыву. Всё, что он должен сделать, это дать им шанс, устроить диверсию.

Всё, что ему нужно сделать, это направить и повести шесть тысяч человек прямо на стену оружия.

"Chippin in (got my head to the wall)
Chippin in (can ya hear me call)
Chippin in (I'm the man of steel)
Chippin in (Is that how ya-feel?)
Well, comon!"

Мгновение застывает, повиснув в воздухе, как смерть. Подрубая свою потрёпанную гитару "Telecaster" к пульту удалённого управления, Джонни спрыгивает со сцены, проталкиваясь сквозь толпу. Его голос твёрдо звучит в радиомикрофоне, мощный, умоляющий, завораживающий, соблазняющий, и огромная толпа поворачивается вместе с ним, окружает его, поглощает. Он балансирует на острие ножа - шесть тысяч человек качаются на грани, скандируют, подпевают. По периметру парка нервно стоят на страже полицейские "Arasaka", не отводя глаз от толпы. Сильверхэнд направляется к ним, и у них перехватывает дыхание от этого решения - двадцать охранников, стоящих лицом к стене из людей, сосредоточенной на одном человеке, чей голос держит их, объединяет их. Появляется штурмовая винтовка, и толпа, как раздражённая собака, замечает маленькую армию, стоящую перед ними. Сцена установлена, охранники в панике, и на крыше прицеливается Сантьяго...

Это всё равно что ехать по автостраде со скоростью триста двадцать километров в час. Толпа набухает и дышит, пока идёт первый куплет, обретая целостность живого существа.

А потом всё идет наперекосяк. Один из безликих охранников теряет самообладание. Отрывистый звук выстрела рассекает воздух. Но Джонни уже ушёл, растворился в толпе, которая воет, как раненый зверь, а затем бросается вперед, разбиваясь, как прибой, о бронированные тела, двери вестибюля, скопление машин, орудия. Раздаются крики. Орудийный огонь. Стробоскопические вспышки толпы, разрывающей охранника на части "Вампирскими" клыками, и когтями "Потрошителями". Высоко над рукопашной схваткой звучит снайперская винтовка, когда Сантьяго методично выбирает охранников и сдувает их с помощью своей винтовки Walther WA-2000. Двери вестибюля взрываются внутрь, когда на них обрушиваются шесть тысяч тел.

Бестия уже внутри, вошла, когда Сантьяго снял пару охранников у главных дверей. Она перекатывается по полу и совершает бросок, ослепляющая граната скользнула внутрь поста охраны, чтобы поджарить оптику команды наблюдателей, секундой позже последовала осколочная граната. Оглушительный взрыв остаётся незамеченным в ураганном рёве толпы. Томпсон прямо за ней, его видео система и FN-FAL сметают всё на своём пути. Оба в броне-куртках, с цветами печально известной банды бустеров "Iron Sights", серьёзно пострадавшей от рук "Arasaka".

Бестия проскальзывает за угол к шахте лифта, на несколько секунд опережая толпу. Она быстро открывает каждую кабину, распыляет краску на линзы наблюдающих камер, нажимает пункт назначения, а потом выскальзывает. В последнюю кабину на ли-

ПРОДВИНУТЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ

Это первая линия обороны "Arasaka" - охранники, патрулирующие внутреннюю часть башни. Используй количество головорезов, равное количеству твоих игроков. В начале атаки на башню ребята из "Arasaka" будут находиться в вестибюле. Помни, если ситуация становится слишком жарко для твоих игроков, используй Роуг и Сантьяго, чтобы выручить их.

Характеристики:
Интеллект: 5
Рефлексы: 11
Крутость: 5
Допуск Передвижения: 6
Телосложение: 10

Кибернетика: Один киберглаз с ИК, Прицельным видоискателем; Карате чип на +3, Потрошители.

Навыки:
Чувство боя +7
Пистолеты +7
Драка +5
Вождение +7
Пистолеты-Пулемёты +5
Ближний бой +5
Атлетика +6

Имущество:
Средняя броне-куртка, лёгкий шлем, Тяжёлый пистолет "Sternmeyer Type 35" или Пистолет-пулемёт "Minami 10".

АКИРА: СУПЕРГОЛОВРЕЗ ИЗ АДА

Хмм. Разве не будет круто, если Альт провалит свою игру и Акира всё ещё будет стоять на ногах, когда игроки ворвутся в кабинет Тоширо. Конечно, будет. У каждого должен быть шанс сразиться с Халком из ада.

Характеристики:
Интеллект: 2
Рефлексы: 12
Крутость: 3
Допуск Передвижения: 8
Телосложение: 12

Кибернетика: Один киберглаз с ИК, Прицельным видоискателем; Нательные пластины.

Навыки:
Чувство боя +9
Пистолеты +10
Каратэ +9
Пистолеты-Пулемёты +8
Ближний бой +8
Атлетика +9

Имущество:
Средняя броне-куртка, Пистолет-пулемёт "Minami 10", дурные манеры.

ЛАЗЕРНАЯ СИСТЕМА ЗАЩИТЫ

Приводимый в действие током из сети здания, лазер может ударить в любую точку комнаты, нанося урон 5D6. При броске 1D10, он попадает, если результат 7 или выше.

Есть четыре лазера, по одному в каждом углу, и каждый имеет 10 **SDP**.

нии, она помещает, подключенный к микро-передатчику, заряд взрывчатки на потолок. Эту она отправляет на двадцать второй этаж, в административные офисы. Затем, неистовая толпа накатывает на неё волной и увлекает за собой.

Она перекатывается по полу и совершает бросок, ослепляющая граната скользнула внутрь поста охраны, чтобы поджарить оптику команды наблюдателей, секундой позже последовала осколочная граната.

Томпсон ждёт её у лестницы. Мгновение спустя появляется Джонни, одетый в куртку компании "Arasaka", которую он снял с тела охранника. На табличке с именем написано "Харада".

ВАРИАНТЫ

Акира отворачивается от терминала охраны. - "Началось", объявляет он. - "Инструкции, Тоширо-сама?", Тоширо задумывается. Это был мастерский удар со стороны Сильверхэнда, поднять против него буквально армию поклонников. Тоширо поставлен Шах - "Arasaka" не может безнаказанно расстреливать толпу. Но у него есть варианты. Он поворачивается к Акире. - "Пошли команды к лифтам. Охраняйте верхнюю и нижнюю части лестничных клеток и убивайте всё, что находится в лифтах". Он смотрит на спящую фигуру Альт. - "У нас есть программа", говорит он. - "Если у нас нет её тела, то нет и улик".

Казалось бы, бессознательная, подключенная Альт, позволяет себе короткую улыбку. Думает - "Много ты знаешь..."

● ● ●

На десятом, восемнадцатом и пятом этажах звонко открываются лифты. Огневые команды на десятом и восемнадцатом выпустили в открывающиеся двери град свинца. Лифты пусты. Команда на пятом предупреждена и они контролируют открывающиеся двери лифта с большей осторожностью. Пустой. - "Это какой-то трюк!", кричит командир группы. - "На лестницу!"

На шестом этаже запыхавшиеся Джонни и Томпсон добираются до лестничной площадки, открывают пожарные двери и осматривают холл. Они слышат, как хлопают другие двери, когда огневые команды приближаются, они бегут к лифту. Приоткрыв створки, они видят верх кабины на пятом этаже. Они спускаются вниз, на его крышу. Томпсон замкнул мотор, и он завёлся.

Роуг слышит за спиной топот бегущих ног. Она останавливается, занимая выгодное положение на пролёте седьмого этажа и даёт короткую очередь вниз по лестнице.
- "Сколько времени?", думает она. Она судит по дыханию и тяжёлой поступи сапог, отбивает шесть секунд на таймере и выскакивает из пожарной двери седьмого этажа. Она уже на полпути вниз по коридору, когда первый из зарядов взорвался, обрушив лестничную клетку, и похоронив преследующие огневые команды. Заклинив двери лифта прикладом своего оружия, она спрыгивает на поднимающуюся кабину лифта.

● ● ●

- "Держи её", говорит Тоширо. Смутно, через интерфейс, Альт чувствует руки Акиры, прижимающие её к лежаку. Она сопротивляется, когда техники снимают с неё предохраняющие штекеры, и держат её за запястья. - "Можно запускать программу?" требовательно уточняет Тоширо. Его техники кивают. Беспомощная в тисках интерфейса, Альт может только ощущать, как Тоширо подключается к Кибер-деке, давая команду "RUN".

После чего, её разум разрывается.

● ● ●

Лифт устремляется вверх, шахта отзывается эхом в обе стороны. Они слышат взрывы, топот бегущих ног, грохот пулеметной очереди. Они двигаются мимо обгоревших остовов кабин на десятом и восемнадцатом этажах. На двадцатом этаже лифт начинает замедлять ход. Прямо над ними виднеется дно скоростного лифта на двадцать втором этаже.

Она уже на полпути вниз по коридору, когда первый из зарядов взорвался, обрушив лестничную клетку, и похоронив преследующие огневые команды.

- "Пригнитесь и укройтесь!", кричит Бестия. Она нажимает кнопку передатчика на воротнике, и всё вокруг взрывается.

РАЙ ДЛЯ АНГЕЛА

Она плывёт обнажённая в море звезд. Вокруг неё спиралью кружится матрицы Душегуба, возвышаясь в безмерном пространстве. Альт связывается с её усовершенствованным сознанием, структурируя и формируя. Короткая вспышка мысли, и Душегуб высасывает разум трёх её техников-охранников, позволяя их телам упасть.

Из разума главного техника она извлекает коды доступа к внутренним уровням мэйнфрейма. Она вычищает данные из памяти, загружая их в свои сокрытые файлы по всей Сети. Двадцать миллионов долларов исчезают из бухгалтерии, чтобы вновь появиться на субсчёте под её именем. Вытащив подпись Тоширо из его виртуальной чековой книжки, она размашисто подписывает операцию его именем.

Используя коды доступа, она активирует комнатный мониторы наблюдения. Она видит трёх техников, без чувств развалившихся в своих креслах, её собственное бессознательное тело безвольно распростёрто у центральной консоли. Акира направляется к нему. Альт запускает лазеры в комнате и разрезает его пополам, его дымящееся тело, с грохотом, валится на пол.

Глаза Тоширо расширяются от шока, затем сужаются, после того как он осознаёт, что произошло. - "Поздравляю, мисс Каннингем", произносит он с наигранной официальностью. - "Похоже, вы нашли способ избежать своей кончины".

- "Ты дзайбацовский ублюдок", говорит она через интерфейс, тоненький голосок в его ухе. - "Ты будешь сидеть прямо здесь, положив руки на стол, чтобы я могла их видеть. Двинешься, и ты - мясо лазерной прожарки". Она фокусирует систему защиты на нём, фиксируя её, чтобы открыть огонь при малейшем изменении его позиции. Затем она снова возвращается в конструкцию Душегуба, сконцентрировав его мощность вокруг себя, собираясь вернуть себя в своё тело.

Комната содрогается, качается, когда два с четвертью килограмма пластиковой взрывчатки детонируют на потолке лифта, создавая мгновенный огненный шар. Лазеры буйствуют, разбрасывая во все стороны лабиринт трубок света. Тоширо бросается плашмя, опрокидывая Кибердеку и разрывая соединения Альт. Она дико дёргается вместе с конструкцией Душегуба. Слишком мало времени, слишком поздно.

Три фигуры ворвались в комнату, умное оружие прокладывает линии огня через завихрения. ИК-излучение подавлено, улучшенное зрение включено, Джонни замечает неподвижную фигуру Альт, развалившуюся на контурной кушетке. Он наклонился к ней и, дрожа, обнял её. В другом конце комнаты отворачивается Бестия.

Сильверхэнд вскидывает большой чёрный пистолет-пулемёт. Красная точка застывает на лбу Тоширо. - "Бам". Говорит, Джонни. Рука дёргается в конвульсиях. "Бам", говорит его пушка.

- "Так, так, так", говорит Томпсон, шагая через разгромленную комнату к главе корпорации. - "Что это у нас тут? Похоже на похищение и, возможно, убийство. Они упрячут тебя за решетку надолго, Тоширо-тян". Его зелёная кибероптика ярко мигает, когда он передаёт прямой эфир в свою новостную сеть. Его голова поворачивается направо, налево, с отработанной лёгкостью, когда он субвокализирует начало своей истории. Истории, которую он будет использовать, чтобы сломить "Arasaka" в Найт-Сити.

Джонни долго смотрит на безжизненное тело Альт. Пульс слабый. Но Альт, Альт здесь нет, затеряна в машине, запеча- тана за кристаллом. Потеряна навсегда. Ушла.

Он отодвигается от кушетки, - "Выключи трансляцию", говорит он Томпсону. Зелёная кибероптика темнеет. Глаза Сильверхэнда - бесцветные белые шарики. Рука от ярости подёргивается рядом с ним, фиксируясь на H&K в его низко опущенной набедренной кобуре. Металлические пальцы сжимают оружие, царапая по гладкой рукоятке.

Просто ему уже всё равно. Он мёртв внутри. К чёрту всё это.

Сильверхэнд вскидывает большой чёрный пистолет-пулемёт. Красная точка застывает на лбу Тоширо. - "Бам". Говорит, Джонни. Рука дёргается в конвульсиях.

"Бам", говорит его пушка.

Сильверхэнд поворачивается, чтобы взять её ещё тёплое тело в свои объятия. За стеной мониторов ему кричит бестелесная Альт.

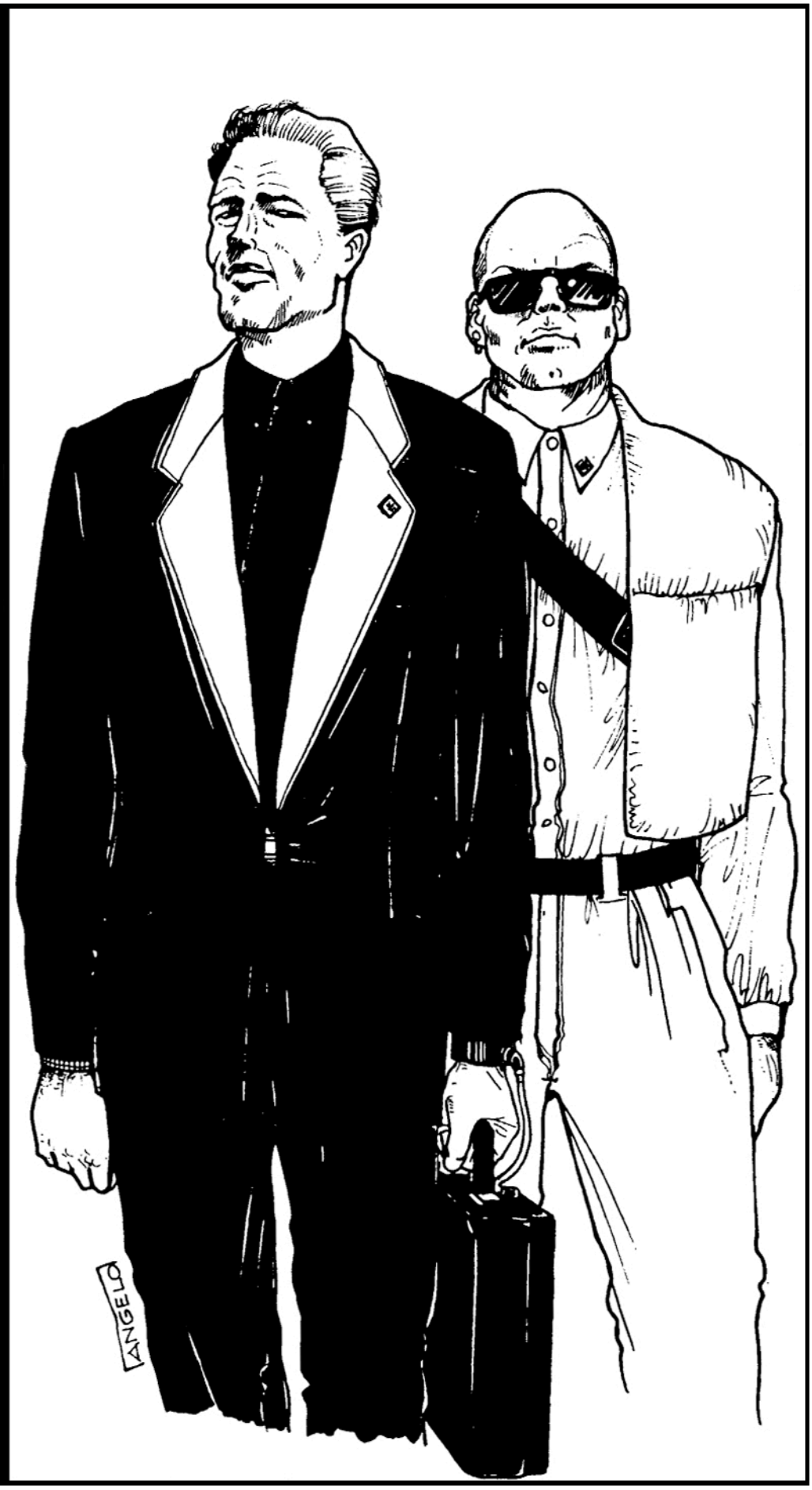
Но он не слышит её, когда уходит. ■

"Конечно, я работаю на корпорацию. Ты думаешь, я сумасшедший? Слушай, ты должен быть реалистом. Оцени свои возможности. На улице нет ничего, кроме грязной работы. Большинство хороших рабочих мест там - управленческие, ты командуешь кучей ИИ и роботов. Чтобы получить такую работу в наши дни, тебе понадобится "MBA" минимум.

Значит, как только ты вложишь шесть-семь лет, ты захочешь максимизировать эти инвестиции. И корпорация делает это возможным. Здравоохранение, когда все остальные загнивают на углах улиц, потому что врачи стоят 200 евробаксов в час. Компания спонсирует жильё, потому что средний дом с двумя спальнями продаётся за 500,000 евродолларов. Привилегии, такие как офис, секретарь и телохранитель.

-Так что, разумеется, я - человек корпорации. Только идиот не захотел бы быть таковым."

- Дэйв Уиндем



РАЗДЕЛ 14

МЕГАКОРПЫ 2020

Корпоративная Жизнь

Это Большой Бизнес, Обычное Дело в 2000-х

Современные корпорации 2020 года во многом похожи на корпорации конца 20-го века, только гораздо крупнее и более автономны. Они сами по себе почти государства, со своими собственными законами, городами, производствами и армиями. Боль- шинство корпораций в 2020 году являются мульти-национальными, то есть они имеют филиалы и проводят операции по всему миру. Эти филиалы могут быть такими же маленькими, как исследовательский центр или офис продаж, или настолько же большими, как крупный производственный объект и центр безопасности.

Существует два типа корпораций - государственные и частные. Публичная корпорация может продавать акции обществу. Акции продаются в любом из отделений "Мировой фондовой биржи", и любой, у кого достаточно денег, может их купить. Частные корпорации больше похожи на семейный бизнес. Все акции (и, следовательно, вся власть) сосредоточены в руках очень немногих, обычно партнёров, родственников или одного чрезвычайно влиятельного человека (Говард Хьюз был бы хорошим примером).

Большинство корпораций являются производителями - они производят какой-либо товар для продажи на открытом рынке. Нефть, сталь, автомобили, самолеты, оружие, компьютеры, кибернетика, биотехнологии - это лишь некоторые из буквально миллионов корпоративных операций. Многие корпорации имеют несколько товаров на рынке - они могут контролировать химические заводы в Европе, компьютерные заводы в Японии и сталелитейные заводы в Соединённых Штатах.

Медиакорпорации

Один из типов корпораций, заслуживающих особого внимания, - это медиакорпорации. Эти огромные конгломераты выросли из тенденции конца 1980-х годов, когда некоторые фирмы скупали телевизионные сети, кинокомпании, звукозаписывающие компании, радиостанции, книжные, журнальные и даже комиксы, эффективно централизуя СМИ под контролем очень немногих людей.

Развлечения стали однотипными и пресными. Печатные материалы обладают "схожестью", поскольку сотни журналов выпускаются одной и той же компанией. Особые мнения и независимые издания обычно похоронены под лавиной медийной шумихи или, что ещё хуже, кооперируются или уничтожаются порочной конкурентной деятельностью крупных медиакорпораций. Политические кандидаты поняли, что имея крепкие связи с влиятельными медиакорпорациями могут одерживать победу на выборах. Остаётся всего лишь короткий шаг к тому, что медиакорпорации станут самостоятельно выбирать, упаковывать и продавать своих собственных кандидатов. Хотя ни одно крупное правительство до сих пор не находится под прямым контролем медиакорпорации, большинство социальных аналитиков подозревают, что это всего лишь вопрос времени.

Агрокорпорации

Эпоха семейных ферм подошла к концу где-то в 1990-х годах. Соединенные Штаты всегда были ведущим мировым производителем сырьевой продовольственной продукции. В сочетании с растущей потребностью в зерне и сыпучих культурах для создания спиртового топлива и органических пластмасс, агробизнес стал одной из самых мощных сил после краха США.

Агрокорпорации в настоящее время контролируют (прямо или косвенно) почти 65% всех сельскохозяйственных угодий в Соединённых Штатах, обеспечивая едой треть

- "Большинство людей, которые ничего не знают, думают, что если ты стал Сотрудником Корпорации, то ты продался, что ты вылизываешь подошвы ботинок Ульфа Грюнвальда за стол в безопасном офисе и компьютерный терминал. Но ты действительно можешь сделать что-то хорошее на корпоративной арене, потому что работа в корпорации даёт тебе большую власть".

- "Не все корпоративные сотрудники плохие парни. Возьмём мой отдел. В прошлом году мы выкупили 23,000 акров тропических лесов Амазонии и выделили их под заповедник. Некоторые люди скажут, что мы делаем это из эгоистических соображений. Что мы и так создаём биотехнологических животных, и скупка этой среды, всего лишь кладёт ещё немного Природы в Наши карманы".

- "Но я вижу это по-другому. Это 23,000 акров земли, которые не будут вырублены для производства мебели. Это дюжина исчезающих видов, которые продолжат существовать где-то ещё, помимо генетического банка..."

- Лайл Харрисон. Штатный биолог, "Biosystems LTD".

мирового населения и поставляют органическое топливо и пластмассы почти двум третям. По мере того, как технологический мир претерпевает резкий переход от истощающихся запасов нефти к передовым формам метанола, этанола и мета-спирта, многие ведущие производители нефти скупали сельскохозяйственные угодья и переводили свои нефтеперерабатывающие заводы на производство органического топлива. В результате, список самых крупных агрокорпораций выглядит так же, как список энергетических корпораций.

Корпоративное Распределение Полномочий

Современная корпорация обычно организована как обширная иерархия, с президентом и Советом директоров на вершине и огромным морем рабочих под ними. В центре всего этого находится сфера корпоративного руководства, борющегося со сверх-преуспевающим средним классом, обычно с единственной целью - захватить как можно больше власти и привилегий. Среднестатистический корпоративный работник начинает с должности Младшего Руководителя, "возглавляющего" конкретный проект или группу людей. На следующем уровне, он становится Менеджером, контролирующим конкретный отдел или производственный участок. Здесь начинается основная борьба. Только очень успешные Менеджеры получают повышение до должности Помощника Вице-Президента, где они контролируют целые заводы или другие операции. Ими, в свою очередь, командуют Вице-Президенты, которые контролируют целые подразделения компании. Ими, в свою очередь, командуют вице-президенты, которые контролируют целые подразделения компании. Ближе к вершине находит- ся Исполнительный Вице-Президент, который эффективно управляет корпорацией. Его начальник - Президент, который подчиняется только Совету директоров (основным акционерам) и Председателю Совета директоров.

Теоретически, корпоративное продвижение основано на заслугах. На самом деле корпоративный мир изобилует непотизмом, заключением сделок, подхалимством, мошенничеством, ложью и кражей кредитов. Вымогательство, шантаж и подставы - обычное дело.

Одним из наиболее тревожных факторов в этой системе распределения корпоративных полномочий, является роль организованной преступности. Осознав в начале 90-х годов, что новые мега-корпорации представляют собой беспрецедентную новую область возможностей, влиятельные семьи мафии и других преступных группировок, начали предлагать свои услуги в качестве телохранителей, киллеров и основных корпоративных силовиков. Эта модель уже давно была принята среди дзайбацу (корпоративных семей) Японии, которые регулярно нанимали как ниндзя (убийц), так и якудза (бандитов) для своих тайных операций. В одних случаях слуги остаются верными, по крайней мере, тем, кто платит больше всего. В других, более печальных случаях, наёмные убийцы брали под прямой контроль сами корпорации, что привело к новой эпохе межкорпоративных междоусобиц, не сдерживаемых даже притворной законностью.

Трудовой Договор

В жестоком мире большого бизнеса нет ничего необычного в том, что руководитель перескакивает из одной фирмы в другую в поисках больших достижений. Чтобы предотвратить это, большинство корпораций требуют, чтобы их сотрудники подписывали трудовые договоры, указывая, как долго они должны работать в фирме, пока не смогут уволиться. Контракты могут заключаться на срок от года для руководителя низшего звена до пожизненного для ключевого исследователя или президента компании. Штрафы за нарушение трудовых договоров чрезвычайно суровы, начиная от взыскания заработной платы, судебных исков и потери лицензий (в случае адвокатов или врачей). Известно также, что корпорации используют саботажное программное обеспечение и смертоносные мины-ловушки для обеспечения лояльности. Шантаж, обычное дело. Убийства и похищения прилагаются.

Это делает корпоративную "охоту за персоналом" (найм персонала другой компании для использования вашей собственной компанией) смертельной игрой в кошки-мышки. Большинство корпораций имеют свои собственные "Группы извлечения", состоящие из Соло, которые, подобно КГБ или ЦРУ, организуют "переманивание" ключевых сотрудников, с одной стороны, на другую. Охота за кадрами может быть особенно смертельной, так как большинство корпораций использует любые средства, чтобы остановить конкурирующие Группы извлечения".

КОРПОРАЦИИ И ПРАВИТЕЛЬСТВА

После Краха 96-го, правительства всего мира оказались в неудобном положении, вынужденные позволять транснациональным корпорациям творить всё, что им заблагорассудится. На словах отдавая дань борьбе с загрязнением окружающей среды, безопасности продукции и правилам минимальной заработной платы, современная многонациональная компания обычно заключает сделку с местным правительством. Иногда это может быть столь же просто, как взятка в нужном месте или военная поддержка местного диктатора. В более развитых Соединённых Штатах корпорации действуют осторожно, стараясь изо всех сил скрыть свои более незаконные операции, убедившись, что всё выглядит наиболее легально. На местном уровне речь зачастую идёт о торговле властью, влиянием или деньгами с нужными лидерами - судьями или начальниками полиции здесь, сенаторами или конгрессменами там.

Одним из главных исключений из корпоративного господства является Советский Союз. Хотя Советы и заинтересованы в приобретении технологий Запада, они успешно удерживают большинство корпораций от завоевания каких-либо политических позиций в пределах своих границ.

Большинство корпоративных офисов в настоящее время имеют статус, примерно эквивалентный государственному посольству, с сотрудниками, имеющими корпоративные международные паспорта и удостоверения личности (намного лучше, чем почти всё, что могут предложить национальные правительства). После неудачного "Дела Ясубису" 1997 года (в ходе которого охранники токийской корпорации "Arasaka" убили 24 французских полицейских, пытавшихся штурмовать парижский офис "Arasaka", чтобы арестовать руководителя, обвиняемого в изнасиловании), большинство зарубежных филиалов корпорации придерживаются политики доставки обвиняемых в преступлении сотрудников, обратно, в домашний офис компании. Затем представители компании договариваются об экстрадиции преступника обратно в страну, где произошло преступление.

Мировая фондовая биржа

Современная корпорация опирается на свои акции, Акции - это, по сути, "Доля" в активах компании, которая может быть приобретена и сбыта так же, как "Карточки собственности" в "Монополии". Корпорации продают акции посторонним, в обмен на деньги, которые корпорация затем может использовать для финансирования своей деятельности. Как акционер, вы делаете ставку на то, что акции, которыми вы владеете (что составляет процент от общей стоимости компании), будут расти в цене по мере увеличения стоимости активов компании. Например, если в 1975 году "Cyber Computer" стоила в общей сложности 100$, и ты владеешь 20% этого, твои акции стоили бы 20$. Восемь лет спустя, когда "Cyber Computer" стоит два миллиона долларов, те же самые 20% теперь стоят 400,000 долларов! С другой стороны, если ""Cyber Computer" " разорится, эти акции обесценятся.

Чем больше у тебя акций, тем больше у тебя контроля над активами и деятельностью корпорации. Одна из причин этого заключается в том, что каждая акция, которой ты владеешь, равна голосу за то, что сделать с компанией. Как правило, если ты владеешь более чем 50 процентами акций корпорации, у тебя есть большинство голосов. Это голосование может быть использовано для увольнения или выбора руководства корпорации, принятия прямых корпоративных решений и даже для принуждения корпорации к слиянию с другой компанией.

Основная форма корпоративного акционерного холдинга мало изменилась по сравнению с ранними фондовыми биржами (местами, куда люди приходят покупать, продавать или торговать акциями компаний) 20-го века. Что изменилось, так это масштаб операций. Фондовые биржи Лондона, Токио, Нью-Йорка и других крупных городов были объединены в гигантскую "Мировую фондовую биржу" в конце 1990-х годов. Был установлен общий обменный курс (известный как евродоллар) и введена система торговли по различным субсчетам во всём мире.

В то время как фондовые брокерские конторы существуют по всему миру, основные Биржевые офисы расположены в Лондоне, Париже, Цюрихе, Токио, Нью-Йорке, Каире, Риме и Сан-Франциско. Однако с созданием Сети - обширной сети коммуникаций, покрывающей всю планету - возможность покупать, продавать и торговать акциями стала доступна практически каждому. Теперь инвесторы могут использовать свои сотовые сети для связи со своими брокерами в любое время и из любого места, даже из самых отдалённых джунглей. Никогда ещё дело зарабатывания миллионов на "Рынке" не было таким общедоступным. И никогда ещё Рынок не балансировал на таком острие бритвы между невероятным богатством и мировой экономической катастрофой.

Шпионаж и Тайная Деятельность

В 2000-х годах почти в каждой корпорации работала по крайней мере одна группа хорошо подготовленных секретных агентов, специализирующихся на шпионаже, контршпионаже, саботаже и борьбе с терроризмом. В крайних случаях такие меры, как убийства и терроризм, перестают быть чем-то тайным, будь то в отношении других корпораций или внутри самой корпоративной структуры.

Это не особо новое явление. В течение многих лет мощные японские промышленные объединения, или дзайбацу, были известны тем, что тайно использовали кланы ниндзя во многих своих секретных операциях. Эти связи уходили корнями в далёкое прошлое, когда многие из тех же кланов служили феодальным предкам правителей дзайбацу. Менее секретные операции, требующие мускулов и отсутствия тонкости, часто поручались различным японским бандитским группировкам, многие из которых были полностью или частично заинтересованы в самих корпорациях. Поскольку западные корпорации начали перенимать различные методы японского управления и производства, для этих компаний было простым шагом принять или создать свои собственные подразделения "Ниндзя". Эта историческая справка может быть одной из причин, почему наёмные корпоративные убийцы и шпионы известны на Улице под красочными терминами, такими как "*Ниндзя*", "*Самурай*", "*Ронин*" и "*Якудза*".

Корпоративное подразделение тайных операций обычно состоит из специалистов по вооружению, компьютерщиков, техников и различных "наёмников". Почти все эти тайные силы усилены кибернетикой с использованием лучших доступных технологий. Тайные боевики часто обыскивают мёртвые зоны и аркологии в поисках перспективных молодых преступников для вербовки, обещая им высокую оплату, наилучшие улучшения и жизнь, полную гламура и приключений.

Корпоративные Войны

В то время как большинство аспектов корпоративной конкуренции остаются на экономическом уровне, бывают случаи, когда она переходит на арену реальной войны. Хотя это не объявленные войны, как таковые, они имеют все аспекты реальной войны, поскольку в игру вступают ракеты, бронетехника, реактивные самолеты и усиленная кибернетикой пехота.

По самой своей природе корпоративная война должна быть скрытой - очень немногие страны готовы позволить двум компаниям "драться" на своей территории. В самом начале большинство корпораций нанимали настоящие террористические группировки для нанесения ударов по вражеским целям. По мере того, как эти группы становились всё более ненадёжными, компании начали фактически создавать боевые подразделения, замаскированные под террористов. Многие террористические группировки, такие как печально известная "Армия красного флага" и "Новые Арийские Сыны", на самом деле являются полностью оснащенными корпоративными ударными силами, чьи, казалось бы, случайные атаки на конкурирую- щие офисы и опорные пункты, являются частью более крупных тайных военных действий.

Корпоративная война никогда не длится дольше необходимого - если боевая активность становится заметной, слишком велика вероятность вмешательства правительства. Хотя ни одна корпоративная армия ещё не имеет достаточно сил, чтобы бросить прямой вызов крупному правительству, уже есть сообщения о небольших странах, которые капитулировали перед мощью армий "Бизнеса".

Корпоративный город

В 1960 – 70 годы социальные волнения и беспорядки прокатились по центральным городам Америки, оставив после себя сгоревшие жилые дома, заброшенные фабрики и умирающие предприятия. Вскоре, большинство крупных корпораций перенесли свою деятельность в более безопасные пригородные бизнес-парки и торговые центры.

Но по мере того, как цены на недвижимость начали расти, а пригороды становились всё более многолюдными, крупные компании начали пересматривать свои стратегии. К середине 1980-х годов корпорации, работающие с городскими властями, начали восстанавливать внутренние районы городов. Корпорации выделяли деньги на строительство новых зданий, торговых центров и типовых общественных зон, в то время как правительство предоставляло налоговые льготы, недорогую землю и полицейскую защиту. К 1989 году многие внутренние районы городов по всей территории США, включая Нью-Йорк, Сан-Франциско, Балтимор и Бостон, подверглись этому процессу “облагораживания”.

Человеческая цена этой перестройки заключалась в вытеснении “нежелательных элементов" из городской мёртвой зоны. Бедняки, торговцы наркотиками, сутенёры, банды и бездомные были вытеснены из центра города, создавая область, которая, с одной стороны окружена богатыми пригородами, а с другой, теперь витрины центрального города. Этот “пончиковый эффект" оказал ещё большее влияние на общество - из-за того, что жители мёртвой зоны оказались зажатыми между двумя районами, уровень преступности по обе стороны линии начал стремительно расти. Уличные банды стали курсировали между пригородами среднего класса и образцовым внутренним городом, чтобы охотиться на новых жертв.

К середине 80-х годов корпорации регулярно нанимали патрули что бы пополнить уже перегруженные силы городской полиции. Эти корпоративные полицейские были хорошо оплачиваемыми и имели доступ к самому лучшему оснащению. По мере того, как полицейские службы начали разрушаться по всей территории США, многие города стали нанимать корпоративные силы напрямую, заменяя и передавая им городские правоохранительные органы.

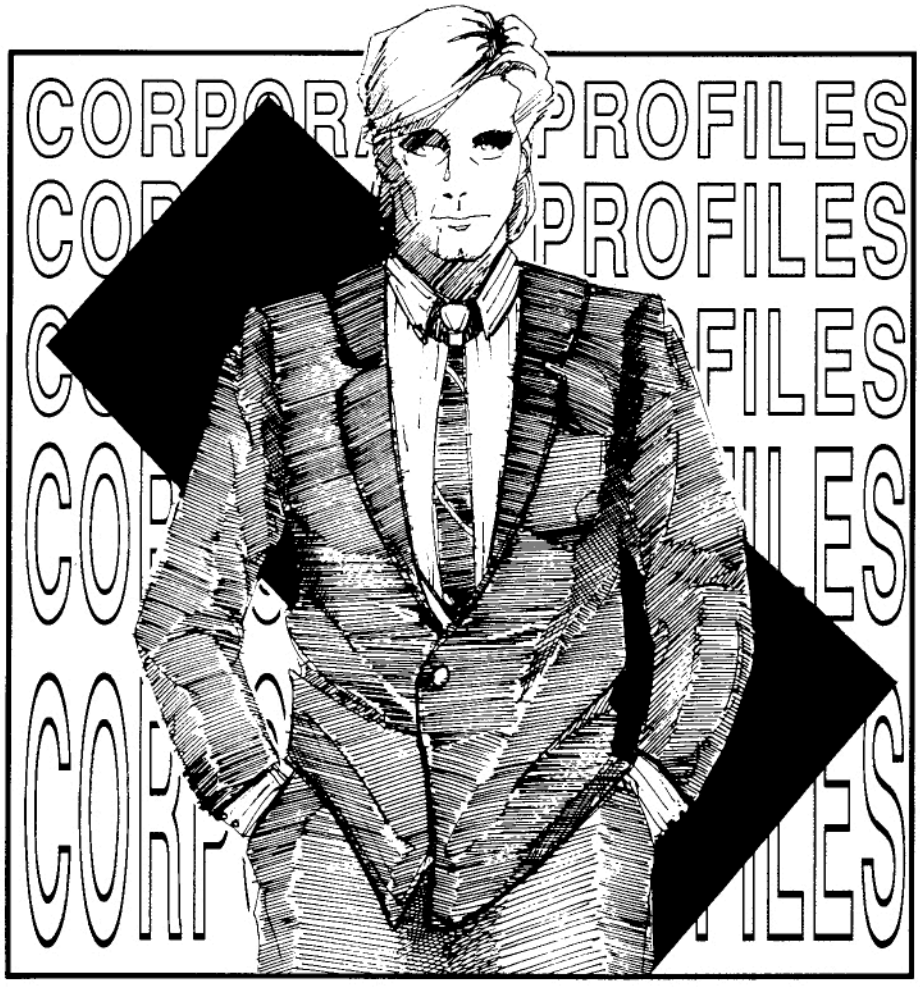
Корпорации были под стать задаче. Они безжалостно снабдили свои команды лучшим оружием и бронёй. Когда производился арест, они наилучшим образом использовали свой значительный юридический талант и влияние, чтобы обеспечить самые суровые меры наказания. Когда арест был невозможен, они зачастую прибегали к самой жёсткой политике. Целые банды могут быть уничтожены за одну ночь, бригадами, оснащёнными тяжёлым вооружением и бронетехникой. Тела, в конечном итоге, окажутся на свалке, и юристы тихо договорятся о том, чтобы замять инцидент.

В 2000-х годах корпорации обычно контролируют как внутренний город, так и большую часть пригородных застроек, принадлежащих компании за пределами города. Чтобы обезопасить жителей пригородов, многие из мегакорпораций установили скоростные поезда и подземные системы между витринами внутреннего города и хорошо защищёнными пригородами. Патрулируемые корпоративной охраной, контролируемые каме-рами и самыми сложными датчиками, эти железные дороги всегда чисты, тихи и зловеще свободны от преступлений.

Корпоративный Пригород

К 1990 году дом с двумя спальнями стоил в среднем на 200,000 долларов больше, чем большинство семей могли надеяться собрать. Поскольку корпорации боролись за квалифицированных работников, они поняли, что доступное жильё может легко стать одним из многих дополнительных преимуществ, которые можно предложить потенциальному работнику. Вскоре, в Соединённых Штатах и за рубежом, корпорации начали строить или покупать большие участки жилья, которые затем предлагались по существенно пониженным ценам членам компаний.

Дальнейший этап развития был достигнут в 1995 году, когда в историческом суде ““Tennicorp” против Дэвиса”, Верховный суд постановил, что, хотя корпорация не может ограничивать продажу жилья по признаку расы, вероисповедания или цвета кожи, она имеет право предлагать жилье своим сотрудникам на льготной основе. В результате, большинство районов корпоративных пригородов обычно состоят из руководителей высшей прослойки среднего класса и их семей. Хотя все корпоративные общины и состоят из представителей самых разных рас, религий и национальностей, они все имеют общее происхождение - Компания.



Профили Корпораций

В нижеследующем докладе содержится важная информация и сведения о некоторых наиболее известных и влиятельных корпорациях 21-го века. Эти профили предназначены для использования Рефери в качестве руководящих принципов, а не в качестве несгибаемых параметров.

Головной офис - это место нахождения совета директоров фирмы, обычно, но не всегда, самое большое и самое важное исполнительное учреждение корпорации.
Офисы - это другие производственные или исполнительные площадки, принадлежащие корпорации. Перечисленные места являются основными офисами. Корпорация может иметь небольшие **представительства** по всему миру.

Акции - это общее количество акций, имеющихся в наличии у этой корпорации. В каждом профиле ука- зано **Имя и Место Жительства Основного Акционера** этой компании. Это единственный человек, который обладает истинной властью над компанией. Любое лицо или организация (например, Совет директоров), владеющая более чем 50% от общего объёма акций, обладает абсолютным контролем над корпорацией. Открытые акции - это акции, в настоящее время выставленные на продажу на "Мировой фондовой бирже". Обычно в районе десяти процентов.

Солдаты представляют собой совокупное количество готовых к бою солдат, имеющихся в распоряжении корпорации. Обычно войска рассредоточены по офисам корпорации, причём более многочисленное их количество размещено в местах возможных неприятностей или в местах повышенной безопасности.
Тайные оперативники - это промышленные и политический шпионы и тайные боевые подразделения. Помимо прочего, войска и тайные оперативники используются в опасной области корпоративных изъятий, перемещая ценные кадры из одной корпорации в другую, либо путём переманивания, либо силой.

Оборудование и ресурсы - это транспортные средства, технологии и оружие, принадлежащие корпорации, а также оборудование, которое она может реквизировать или закупить из других источников, таких как правительства, в случае чрезвычайной ситуации. Большинство корпораций владеют частными вертолётами и реактивными самолётами, которые могут быть переоборудованы для быстрого развертывания ибоевого применения, а также специализированными военными машинами... Обычно это городской штурмовой транспорт AV-4, Конвертопланы Оспри II и самолёты. Конвертоплан Osprey II V-TOL также используется в качестве корпоративного транспорта в условиях повышенной безопасности. Крупные компании поддерживают частные воздушные перевозки, обычно используя тяжёлые грузовые самолёты Boeing C-25. C-25 может перевозить шесть AV-4, два Конвертоплана Osprey II V-TOL со сложенными крыльями, три танка или пятьсот солдат в зависимости от того, как он оснащён. Комбинированные нагрузки также возможны благодаря модульной конструкции салона самолёта. Можно предположить, что такие вещи, как бронированные лимузины и высокотехнологичная охрана объекта, являются стандартными.

Некоторые корпорации имеют небольшие орбитальные рабочие станции для специализированного производства и исследований в условиях нулевой гравитации. Эти рабочие станции состоят из множества герметичных "Банок" без собственной гравитации. "Банки" скреплены между собой гибким каркасом, который так же поддерживает энергетические и жизнеобеспечивающие модули, обычно укомплектованы несколькими десятками человек и небольшим контингентом космических войск. Эти станции также поддерживают системы вооружения для отражения нападения со стороны конкурирующих корпораций, если это будет необходимо. Каждая из рабочих станций имеет несколько небольших герметичных и негерметичных сервисных и транспортных средств. Все корпорации, за исключением "Orbital Air Corporation", полагаются на правительственные подъёмные транспортники или "Orbital Air" для доставки продуктов и персонала на орбиту и обратно.

EBM EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Многоцелевой производитель компьютеров и электроники.

• **Головной офис**: Гамбург
• **Региональные офисы**:
Западный Берлин, Рим, Мадрид, Париж, Стокгольм, Женева, Осло, Хельсинки, Лондон, Токио, Каир, Иерусалим, Лос-Анжелес, Сан-Франциско, Вашингтон, Чикаго, Даллас, Нью-Йорк, Гонконг.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Др. Рудольф Мюллер, Бремен, Германия, владеет 20.8% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники)
1,000,000	20,000	2,000

Предыстория: К концу 1990-х годов "EBM", уже являлась круп- нейшим производителем компьютеров и высоких технологий в мире и одной из самых значимых из существующих корпораций. Она осуществила величайшее враждебное поглощение свободного рынка в истории. Возглавляемый главным корпоративным рейдером доктором Куртом Мюллером, этот манёвр привёл к слиянию компании "EBM" со многими другими известными компьютерными компаниями по всему миру, укрепив и без того грозную рыночную власть "EBM". В настоящее время Мюллер и два его партнёра по триумвирату, Ульф Грюнвальдер из Мюнхена и Сэр Натаниэль Пул из Лондона, обладают наибольшим правом голоса в "EBM", удерживая 52,1% акций между собой. Их долгосрочная цель - любыми средствами консолидировать под своей маркой, как можно больше мирового высокотехнологичного производства.

Оборудование и ресурсы: По мере надобности по офисам "EBM" рассредоточены сорок шесть AV-4, двадцать штурмовиков кон- вертопланов Osprey II V-TOL, двадцать корпоративных самолётов для использования исполнительным советом и пять тяжёлых грузовых самолётов. Кроме того, каждый офис имеет два вертолёта, полностью укомплектованную клинику и станцию первой помощи. Мощь и поло- жение "EBM" даёт ей доступ к самым вы- соким уровням военной техники. У "EBM" также есть совершенно секретный под- земный медицинский и научно-исследовательский / учебный центр, скрытый в Альпах. "EBM" имеет небольшой орбитальный исследовательский центр, в котором работают около тридцати исследователей и десять солдат.

ZETATECH

Разработчик "мокрого", а также "компьютерного" аппаратного и программного обеспечения.

• **Головной офис**: Купертино, Калифорния. (Кремниевая долина).
• **Региональные офисы**: Сан-Франциско, Сан-Хосе.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Боб Роузмонт, Нью-Йорк, владеет 58.8% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
12,000	150	12

Предыстория: "Zetatech" это типичная перспективная высокотех- нологичная компания, делающая всё возможное для роста и диверсификации. Они прорезали себе небольшую нишу в промышленности с помощью традиционных методов: качественных продуктов, промышленного шпионажа и стратегически применяемого насилия. Преодолев первое препятствие, "Zetatech" пытается создать себе весомое имя, расширяясь за рубежом, чем гарантирует себе успех и высокий приток стабильных евродолларов. Но это означает посягательство на рынки, занятые другими компаниями, большинство из которых не склонны делиться своей прибылью. Положение "Zetatech" как устоявшейся, растущей, но небольшой и относительно слабой компании делает её главной мишенью для враждебного поглощения, и поэтому они постоянно должны быть настороже.

Equipment and Resources (Оборудование и ресурсы): Три штурмовых транспорта AV-4, три вертолёта, один частный самолёт, базирующийся в Международном аэропорту Сан-Франциско. В каждом отделении имеется медчасть для оказания скорой медицинской помощи, но только в Сан-Франциско есть хирургический травматологический центр. Военная техника, имеющаяся в распоряжении "Zetatech", имеет лишь умеренную мощность. Высокотехнологичное личное оружие, бронетехника и транспортные оружейные системы широко доступны, но тяжелого оружия доступно только ограниченное количество, и обычно оно не может быть получено в короткие сроки. "Zetatech" не имеет собственных возможностей для воздушных перевозок, но может организовать доступ к тяжелым самолётам, если у них будет достаточно времени.

network news 54

Национальная радиовещательная служба.

• **Головной офис**: Нью-Йорк
• **Региональные офисы**: Атланта, Чикаго, Новый Орлеан, Даллас, Портленд, Сиэтл, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Детройт, Вашингтон, со вспомогательными станциями в большинстве крупных городов.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Фонд Эдвина Р. Дрейера, под управлением Мишель Дрейер. Расположен на ранчо "Fifty Pines", неподалёку от Санта-Фе, штат Нью-Мексико, владеет 27,9% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
78,000	5,000	750

Предыстория: "Network News 54" - это монополист длинных волн, работающий на одной частоте по всей стране. Соответственно, независимо от того, куда вы движетесь по стране, "Network News 54" находится на 54 канале. Несмотря на свое название, "News 54" в дополнение к новостям предлагает множество развлечений. Каждое региональное отделение предлагает своему району несколько иной график работы, С синдицированными сериалами, не прайм-таймовыми фильмами, независимыми местными новостными программами. Некоторые элементы вещания являются универсальными общенациональными, такими как прайм-таймсериалы и двухчасовые национальные и мировые новостные шоу.

Оборудование и ресурсы: "Network News 54" владеет 42 AV-4, якобы используемыми в качестве мобильных средств сбора новостей и вещания. Эти машины также сохраняют большую часть своих боевых функций. "News 54" также владеет 30 вертолётами для метеорологических наблюдений и транспортного сообщения в каждом из сетевых офисов, а также для срочных перемещений руководства компании, и ещё десять корпоративных самолётов и пятью конвертопланами Osprey II. "Network News 54" имеет стандартное личное оборудование для своих войск, но мало доступа к военному оружию не переносного характера, за исключением нескольких транспортных средств. "News 54" не имеет собственных линий воздушного сообщения.

Грузовые и пассажирские перевозки на околоземную орбиту, техническое обслуживание коммерческих орбитальных объектов.

• **Головной офис**: Найроби, Кения.
• **Региональные офисы**: Анкоридж, Ванкувер, Монреаль, Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Хьюстон, Сент-Луис, Чикаго, Денвер, Портленд, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Мехико, Рио-де-Жанейро, Лондон, Париж, Мадрид, Каир, Сидней, Сингапур, Токио, Гонолулу и орбитальная станция "Jonson" на низкой околоземной орбите.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Антуан Де Буа, Париж, владеет 15,2% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
78,000	5,000	750

Background (Предыстория): "Orbital Air" занимает ключевую позицию в двадцать первом веке. С их большим парком французских космолётов "Гермес", они монополизировали все орбитальные подъёмные возможности, за исключением нескольких правительств, ни одно из которых не способно предложить сопоставимые услуги. Многие корпорации полагаются на "Orbital Air" для транспортировки грузов из гравитационного колодца. Станция L-5 "Хрусталь- ный дворец", принадлежащая агентству "EuroSpace", огромный орбитальный гостиничный комплекс для ультра-богатых, без них, не имела бы шансов. Поскольку все коммерческие космические грузоперевозки зависят от неё, "Orbital Air" находится в выгодном положении, которое она очень хотела бы сохранить. Значительная часть бюджета и скрытых ресурсов "Orbital Air" используется для обеспечения того, чтобы они оставались лидером в сегменте орбитальных технологий, и чтобы конкуренция не отрывалась от земли, фигурально и буквально. В настоящее время их внимание сосредоточено на Китае, который быстро совершенствует свои коммерческие подъёмные возможности. Кроме того, корпорация "Euro-Flight" расширяет свою деятельность и рассчитывает в ближайшее время ввести в строй орбитальные службы. Это заставляет "Orbital Air" беспокоиться о своей монополии. Орбитальная станция "Johnson" - это пересадочная станция для пассажиров, направляющихся в "Хрустальный дворец", где они пересаживаются с космолётов на космические транспортные челноки, собранные на орбитальных станциях "Orbital Air" или приобретенные у Евро Космического Агентства.

Оборудование и ресурсы): 35 доорбитальных космолётов "Гермес Скрамджет", 35 корпоративных самолётов, по два вертолёта на офис, 70 городских штурмовых AV-4, 15 тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25 и 30 конвертопла-нов Оспри II V-TOL. Во всех крупных отделениях есть хирургические клиники. "Orbital Air" хорошо оснащена и имеет доступ практически ко всем уровням во- енной техники. В первую очередь "Orbital Air" заинтересована в космической обороне и вооружении, а также превосходстве "в воздухе" для защиты своих орбитальных и воздушных ресурсов. Помимо станции "Johnson", "Orbital Air" поддерживает две небольшие рабочие станции технического обслуживания и исследований, а также имеет небольшой парк орбитальных транспортных средств для перевозки экипажей между объектами.

Ультрасовременные мэйнфреймы и рабочие станции.

• **Головной офис**: Даллас, Техас.
• **Региональные офисы**: Саннивейл, Калифорния, Майами, Лондон, Токио.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Стивен Лью и семья, Сан-Франциско, владеет 55,5% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
52,340	1,000	52

Предыстория: "Microtech" заняты одним делом, и они делают его хорошо - конструируют стационарными компьютеры. Они сосредотачивают все свои усилия на совершенствовании своих компьютерных систем, не увлекаясь кибернетическими компьютерами или мини-компьютерами. Безусловно, они гордятся тем, что их мэйнфреймы и рабочие станции используются другими компаниями для разработки таких систем. Они относятся к 2000-м годам так же, как "Cray" относился к 1980-м и 90-м, но в большем масштабе. "Microtech" - это отраслевой стандарт. Оборонные ведомства по всему миру полагаются на мэйнфреймы "Microtech", а у агентства "EuroSpace" их и вовсе несколько. Имея собственную специализированную индустрию мэйнфреймов, "Microtech" беспокоится не столько о получении данных с помощью шпионажа, сколько о защите себя от такого рода утечек. Именно сюда направляется большая часть их секретных и военных ресурсов, а также значительное количество собственных компьютерных мощностей. Однако в "Microtech" также должны быть бдительны по отношению к внешним угрозам, поскольку есть несколько крупных корпораций, которые хотели бы приобрести "Microtech" или ликвидировать её, чтобы способствовать успеху своих собственных продуктов. Соответственно, "Microtech" старается укреплять свою финансовую и военную безопасность.

Оборудование и ресурсы): Шесть штурмовых AV-4, десять вертолётов, два конвертоплана Osprey II и три корпоративных самолёта разбросаны по офисам. "Microtech" имеет доступ к сложной военной технике в довольно небольшом масштабе, а также к большому количеством, личного вооружения и брони, включая переносное тяжёлое вооружение. У них нет тяжелой мобильной бронетехники (например, танков), и только ограниченный доступ к другим тяжёлым видам вооружения на базе транспортных средств. Однако, имея достаточно времени, обычно "Microtech" может приобрести любое необходимое им оборудование. Только в отделении Далласа есть медицинский центр, приспособленный для операций, но во всех остальных отделениях имеются хорошо укомплектованные медпункты, способные справиться с большинством проблем, не требующих реанимации, включая травмы и заболевания. У "Microtech" нет собственной орбитальной станции, но если требуется, иногда они отправляют свои эксперименты в невесомость, используя космолёты "Гермес".

ПРОФИЛИ КОРПОРАЦИЙ

BioTechnica

Генная инженерия, микробиологические и биохимические исследования.

• **Головной офис**: Рим
• **Региональные офисы**: Лондон, Бонн, Париж, и Ла-Хойя в Калифорнии.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Николо Лоджаджио, Монте-Карло, Монако, владеет 13,8% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
36,256	1,833	124

Предыстория: Когда в конце 1990-х годов топливный кризис действительно начал сказываться на промышленно развитом сообществе, "Biotechnica", тогда ещё небольшая фирма с одним офисом, нашла решение CHOOH2™ (произносится "чух два"). CHOOH2™ (это не его настоящая химическая формула) - это сложный зерновой спирт, произведенный генно-модифицированными дрожжами и штаммами пшеницы, созданными компанией "Biotechnica". Потенциал CHOOH2 был реализован практически сразу же после его внедрения, и в течение нескольких лет все сжигающие топливо транспортные средства и электростанции были переведены на новое топливо. Несмотря на то, что "Biotechnica" имеет мировые патенты, ей не хватает производственных мощностей для удовлетворения мирового спроса, что вынуждает её лицензировать производство нескольким крупным агропромышленным предприятиям и топливным корпорациям. Эти сделки сделали "Biotechnica" чрезвычайно богатой, но всё же не особенно крупной компанией. Она расширяется и работает над своим новым большим проектом.

Оборудование и ресурсы: "Biotechnica" располагает десятью штурмовыми AV-4, пятью реактивными самолётами, тремя конвертопланами Osprey II и одним тяжёлым грузовым самолётом Boeing C-25, перемещаемым по мере необходимости между её офисами. Кроме того, в каждом отделении имеется два вертолёта и клиники, оснащённые операционными. В силу общемировой важности своих разработок, "Biotechnica" обладает властью в политическом сообществе, и может получить любую технику, которая понадобится, хотя получение некоторых юнитов может занять больше времени, чем уходит на остальные. "Biotechnica" располагает одной орбитальной исследовательской станцией.

INFOCOMP

Корпоративный аналитический центр и торговцы информацией.

• **Головной офис**: Лос-Анджелес.
• **Региональные офисы**: Сан-Франциско, Нью-Йорк, Вашингтон, Чикаго, Денвер, Ванкувер, Лондон, Гонолулу.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Роберт Д. (Боб) Альварес, Капаа, Кауаи, владеет 19,2% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
9,352	400	34

Предыстория: "Infocomp" предоставляет научные, технические и персональные данные, относящиеся к любому субъекту, любому, кто может позволить себе заплатить за это. Непревзойдённые детективы, они гордятся тем, что их элитные научные и исследовательские сотрудники умеют находить, рассуждать, формулировать и теоретизировать. За хорошую цену клиенты могут получить доступ к огромной библиотеке существующей информации "Infocomp" или попросить их предоставить информацию, относящуюся к ещё не изученному субъекту. Будь осторожны - чем сложнее задача, тем больше счёт...

Оборудование и ресурсы: В каждый офисе оснащён клиникой с хирургическим кабине- том, конвертопланом Osprey II, частным самолётом, двумя вертолётами, двумя городскими штурмовыми AV-4, несколькими передовыми мэйнфреймами корпорации "Microtech" и обширной базой данных и сетью сбора информации.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Эксклюзивная фирма инвестиционных и финансовых консультаций.

• **Головной офис**: Нью-Йорк.
• **Региональные офисы**: Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Чикаго, Гон-конг, Токио, Лондон, Париж, Мюнхен, Рим.
• **Имя и место жительства основного акционера)**: Говард Меррилл, Нью-Йорк, владеет 22,0% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
21,926	100	10

Предыстория: Если у вас есть деньги, и вы хотите ещё больше, или вы просто хотите, чтобы они были в безопасности, Меррилл, Асукага и Финч - это люди, с которыми можно обсудить этот вопрос. Они, без сомнения, лучшие люди в инвестициях всех видов, от акций до недвижимости и фьючерсов на выращивание лягушек. Однако, прежде всего, если у вас нет больших денег, они не заинтересованы - комиссия за инвестиции в размере 1000 долларов не стоит их довольно дорогого времени. Высокий уровень обслуживания "Merrill Asukaga & Finch" привлёк многих богатейших и влиятельнейших людей в мире. Если по какой-то причине они обанкротятся, некоторые из величайших мировых держав, как легальных, так и нелегальных, будут низложены.

Оборудова- ние и ресурсы: По мере необходимости между офисами рассредоточены 15 штурмовых AV-4, восемь корпо- ративных самолётов и два конвертоплана Osprey II. В каждом отделении также име- ются два вертолёта и нехирургическая медчасть. "Merrill Asukaga & Finch" контролирует финансы многих влиятельных людей и даже некоторых небольших государств. Соответственно, они могут получить очень многое в кротчайшие сроки, включая политические услуги и мощную военную технику.

WNS World News Service™

Всемирная служба новостей

• **Головной офис**: Лондон.
• **Региональные офисы**: Анкоридж, Сиэтл, Оттава, Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Даллас, Сант-Луис, Чикаго, Денвер, Портленд, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Феникс, Мехико, Каракас, Рио-ДеЖанейро, Осло, Стокгольм, Хельсинки, Лондон, Берлин, Иерусалим, Каир, Токио, Гоно- лулу, Танжер, Пекин, Шанхай, "Хрустальный дворец".
• **Имя и место жительства основного акционера**: Махмет Аль Хамеди, Эр-Рияд, владеет 31,6% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
215,000	7,005	644

Предыстория: "WNS" следит за миром любыми возможными способами. Газеты и новостные станции по всему миру платят большие суммы денег, чтобы получать новости "WNS" через сеть "WorldSat". "WNS" имеет больше офисов, чем большинство корпораций, но большинство из этих офисов довольно малы и ограничены в функционале, предназначенные служить только в качестве баз операций для оперативников и репортёров, работающих в этом районе. "WNS" имеет хотя бы маленький офис, почти в каждом крупном городе мира, но иногда это не более чем помещение с некоторым запасом провизии, одним агентом-резидентом и телекоммуникационным терминалом, связанным с ближайшим региональным офисом. Немногие конкуренты могут сравниться с возможностями "WNS" по сбору информации. "WNS" обеспечивает нахождение на переднем крае, не только законными средствами, но и слежкой, шпионажем, саботажем и незаконной разведкой всех видов. "WNS" не управляет никакими собственными станциями или каналами, предпочитая вместо этого передавать свою информацию тому, кто предложит самую высокую цену. Недостатка в покупателях нет, поскольку жаждущие рейтингов СМИ раскошелятся на миллионы долларов за эксклюзивные права на особенно пикантную историю и включенный в неё мультимедийный презентационный пакет, содержащий видео, рецензию и комментарии "WNS".

Оборудование и ресурсы: По мере необходимости среди региональных отделений рассредоточены 65 городских штурмовых AV-4, двадцать пять конвертопланов Osprey II, двадцать пять корпоративных реактивных самолётов и пять тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25. В каждом региональном отделении есть два вертолёта и медпункт. Только в Лондоне, Лос-Анджелесе, Нью-Йорке, Париже, Токио и Сеуле имеется операционное оборудование. "WNS" имеет доступ к умеренным уровням военной техники, включая личную броню и оружие, лёгкий транспорт и самолёты.

PETROCHEM

Нефтехимическая продукция и агробизнес. Крупнейший в мире производитель CHOOH2.

• **Головной офис**: Даллас, Техас.
• **Региональные офисы**: Нью-Йорк, Вашингтон, Майами, Чикаго, Сан-Франциско, Токио, Лондон, Гамбург, Гонконг, Париж, Рим. Нефтяные месторож- дения в Канаде, Техасе, Аляске, Калифорнии и Антарктиде. Агропромышленные территории в Калифорнии, на Среднем Западе и Юго-Востоке.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Эллен Триест, орбитальная станция "Хрустальный дворец", владеет 23,7% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
338,000	30,000	2,500

Предыстория: "Petrochem Industries" буквально поддерживает мир в рабочем состоянии. Они являются крупнейшим в мире производителем CHOOH2 и контролируют миллионы акров пахот- ных земель по всей территории Соеди- нённых Штатов. Эта земля используется для выращивания генетически изменён- ной пшеницы, которая используется для производства CHOOH2. (Излишки зерна отправляются по всему миру в качестве продовольствия). "Petrochem" также является одним из крупнейших оставшихся производителей нефти. С сокращением запасов нефти, все оставшиеся ископаемые виды топлива используются для производства пластмасс и других синтетических материалов. "Petrochem" располагает более богатыми месторождениями, чем любая другая компания. Все эти активы огромны, и соответственно их трудно защитить от других компаний, которые хотели бы узурпировать богатство "Petrochem". В результате "Petrochem" вкладывает огромные средства в самозащиту, поддержание вооруженных сил, достойных маленькой страны. В настоящее время все крупные нефтехимические корпорации ведут исследовательскую гонку, чтобы создать жизнеспособную искусственную пластиковую основу для полной замены нефтепродуктов. Следовательно, промышленный шпионаж широко распространён в данной промышленности.

Оборудование и ресурсы: "Petrochem" широко заинтересована в защиты своих активов, и поэтому она отчаянно вооружена. Среди их главных офисов, нефтяных месторождений и сельскохозяйственных районов разбросаны 150 AV-4, сорок конвертопланов Osprey II, а также тяжелые грузовые самолёты Boeing C-25 и пятнадцать корпоративных самолётов. В каждом отделении есть три вертолёта и хирургическое отделение. "Petrochem" имеет значительный доступ к самым высоким уровням военной техники, что обусловлено их национальным и мировым значением. У них также есть большой орбитальный исследовательский центр, который хорошо защищён физически и электронно.

TRAUMA TEAM INTERNATIONAL

Скорая помощь и парамедицинские услуги.

• **Головной офис**: Лос-Анджелес.
• **Региональные офисы**: По всему миру во всех крупных Городах.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Кэрри Лачанан из Сан-Антонио, Техас, владеет 33,3% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
16,526	350	25

Предыстория: Являясь одной из крупнейших частных медицинских фирм в мире, "Trauma Team" предоставляет услуги скорой помощи и парамедицинскую поддержку для своей клиентской базы, насчитывающей по меньшей мере пятнадцать миллионов человек. Оснащённые первоклассными типа AV, "Trauma Team" предоставляют важную услугу в 2000-х годах - эвакуацию раненых клиентов с поля боя.

Оборудование и ресурсы: рассредотачиваемые по мере необходимости среди офисов 1305 AV-4, тридцать корпоративных самолётов, двадцать два конвертоплана Osprey II и четыре тяжёлых грузовых самолета Boeing C-25. В каждом офисе также имеется свой собственный госпиталь с хирургическим отделением.

WorldSat Communications Network

Спутниковое вещание и коммуникации.

• **Головной офис**: Париж.
• **Региональные офисы**: Лондон, Рим, Мадрид, Стокгольм, Бонн, Каир, Найроби, Бразилиа, Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто, Токио, Пекин, Гонконг.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Раймон Руссо, Ментона, Французская Ривьера, владеет 15,5% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
51,625	7,444	658

Предыстория: "WorldSat" обладает монополией на крупномасштабную спутниковую связь и отвечает за передачу телефонных, военных, компьютерных и коммерческих данных. Эти коммуникации имеют решающее значение во всём мире, и их нарушение может привести к катастрофическим последствиям. "WorldSat" очень много вкладывает в то, чтобы этого не произошло. Спутники даже защищены от электромагнитных импульсов, хотя никто не уверен, насколько хорошо это будет работать. Хотя это незаконно, "WorldSat" так же может отслеживать любые передаваемые через них сообщения.

Оборудование и ресурсы: По мере необходимости между офисами рассредоточены тридцать штурмовых AV-4, двенадцать конвертопланов Osprey II, пять корпоративных реактивных самолётов и три тяжёлых грузовых самолёта Boeing C-25. В каждом офисе также имеются два вертолёта и госпиталь с хирургическим отделением. Спутники "WorldSat" имеют решающее значение для связи многих стран. Следовательно, большая часть высокотехнологичной военной техники мо- жет быть доступна для них, в самые короткие сроки. У "WorldSat" есть множество, хорошо защищённых орбитальныхсервисных станций.

ARASAKA

Корпоративная безопасность, корпоративная полиция и различные корпоративные субоперации.

• **Головной офис**: Токио.
• **Региональные офисы**: Сингапур, Гонконг, Осака, Киото, Бангкок, Багдад, Сидней, Лондон, Гамбург, Париж, Мадрид, Рим, Женева, Хельсинки, Гаага, Рио-де-Жанейро, Монреаль, Нью-Йорк, Вашингтон, Сан-Франциско, Лос-Анджелес, Чикаго, Гонолулу. Подразделения по всему миру.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Сабуро Арасака, Токио, владеет 19,9% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
1,000,000	100,000	5,000

Background (Предыстория): Если ты желаешь, чтобы что-то было надёжно защищено, это те люди, с которыми можно это обсудить. Они поддерживают самые многочисленные вооруженные силы, больше, чем у какой-либо иной корпорации, хотя и не имеют особо большого запаса личного тяжёлого вооружения. В основном эти войска лицензированы другими фирмами в качестве корпоративных охранников, курьеров и наёмников. Они лучше всех обучены и являются лучшими в этом бизнесе, они будут следовать приказам своих клиентов, уступая только приказам "Arasaka". Корпорации "Arasaka" они верны до самой смерти. Корпорация "Arasaka" больше заинтересована в продвижении своих собственных политических целей, чем в защите других компаний, и они используют свою доверительную позицию с крупнейшими корпорациями по всему миру, чтобы получить внутреннюю информацию, контакты и преимущества, которые помогут им реализовать свою конечную цель - политический и экономический контроль над Японией.

Оборудование и ресурсы): Среди офисов "Arasaka" рассредоточены 250 штурмовых AV-4, 250 конвертопланов Osprey II, одиннадцать корпоративных самолётов и двадцать тяжёлых грузовых самолётов Boeing C-25. В каждом офисе также имеются два вертолёта и госпиталь с хирургическим отделением. Богатство "Arasaka" даёт ей доступ почти ко всем уровням военной техники в довольно короткие сроки. У "Arasaka" есть секретный учебный центр на Хоккайдо, где она тренирует свои силы безопасности и оперативников.

MILITECH

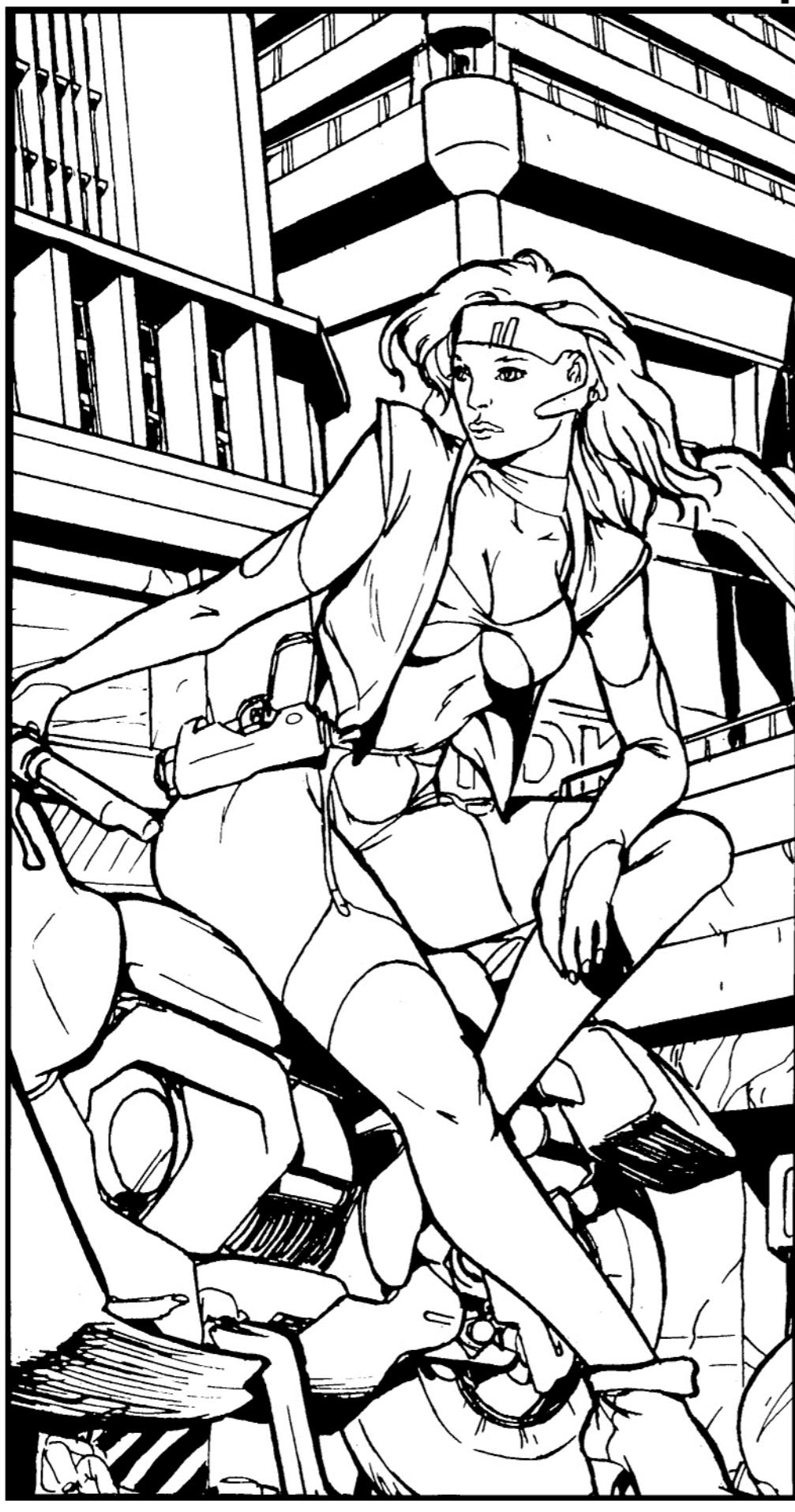
Производители и распространители оружия, наемники.

• **Головной офис**: Вашингтон, Округ Колумбия.
• **Региональные офисы**: Нью-Йорк, Майами, Чикаго, Монреаль, Лондон, Рим, Цюрих, Найт-Сити, Вашингтон, Лос-Анджелес, Торонто, Токио, Пекин, Гонконг.
• **Имя и место жительства основного акционера**: Генерал Дональд Ланди, USMC (в отставке), Аннаполис, Мэриленд, владеет 13,9% от общего числа акций.
• **Сотрудники**:

Представители	Солдаты	Тайные оперативники
350,000	100,000	2,031

Предыстория: "MTI" является крупнейшим в мире производителем и продавцом военного вооружения всех видов. От револьверов до танков и реактивных истребителей, "MTI" является крупнейшим военным поставщиком в Соединённые Штаты, а Соединённые Штаты, в свою очередь, являются крупнейшим клиентом "MTI". "MTI" будет иметь дело по всему миру с любым, у кого есть деньги. Наёмные силы "MTI" и внутренние поставки оружия, в военном отношении делают её самой мощной компанией в мире, если не самой экономически развитой. Вернёмся к этому позже...

Оборудование и ресурсы: По мере необходимости между их офисами и наёмными силами рассредоточены 200 городских штурмовых AV-4, 150 конвертопланов Osprey II, двадцать корпоративных реактивных самолётов и двадцать тяжё- лых грузовых самолётов Boeing C-25. (Обычно 50-75% этого оборудования постоянно находится в поле). Кроме того, в каждом офисе также имеются два вертолёта и госпиталь с хирургическим отделением. Естественно, "MTI" имеет доступ к большим объёмам наилучшей военной техники. "MTI" содержит секретные тренировочные лагеря в Техасе, горах Сьерра-Невада в Калифорнии и Флориде.



- "Я люблю это место. С другой стороны, меня так-же обвиняли в мазохизме".
- Джонни Сильверхэндв

- "Никто никогда не покидает Найт-Сити. Разве что в мешке для трупов".
- Бес Айзис

- "Город падших ангелов. Не говоря уже о Легионе, Хромерах, Гиллиганах, Инквизиторах".
- Лейтенант Строуберри Моррисси, NCPD

- "Найт-Сити... АУУУУУУУ!"
- Неизвестный

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЙТ-СИТИ

Найт-Сити - это современный город, полный тёмных улиц, грязных переулков и шумных клубов. Где он находится? Как он на самом деле называется? Не важно. Найт-Сити - это любой большой город в мире - он может быть твоим - поздней ночью, в переулках.

Главное в Найт-Сити - это атмосфера, а не материальная составляющая. Это должно быть место, которое Рефери отлично понимает, что позволит ему придавать своим описаниям надлежащую атмосферу "присутствия". Найт-Сити в игре выходит лучше всего, когда вы используете город, с которым игроки уже хотя бы немного знакомы - узнавание знакомых названий улиц и мест, сопоставленных с бандами бустеров и летающими штурмовыми AV, сделает 21-й век ещё более причудливым, чем чистый вымысел.

Но мы понимаем, что некоторые из вас не живут в крупных городах. Для тех из вас, кто не может просто использовать карту своего родного города, вот наш собственный Найт - Сити, чтобы вы могли начать свои приключения.

РАЗДЕЛ 15 НАЙТ - СИТИ

Найт-Сити: Обзор

Название: Найт-Сити
Основание: 1994
Население: 5,000,000
Предприятия: технические, лёгкая промышленность, торговля, электроника.

Справка
Найт-Сити - это город средних размеров, расположенный на западном побережье Соединённых Штатов. На всей площади Найт-Сити, население составляет около пяти миллионов человек, причём большинство из них живёт в обширных пригородах на юго-западе. Сам город расположен в большой бухте, окружённой несколькими небольшими городками и пригородными территориями (Уэстбрук, Хейвуд, Пацифика, Южный Найт-Сити).

Годы загрязнения окружающей среды, пренебрежения и одного из самых коррумпированных правительств в мире, превратили большинство этих городов в захламлённые, полуразрушенные кварталы с выгоревшими домами, пустыми торговыми центрами и разгулом уличной преступности.

История

Найт-Сити был основан сравнительно недавно. До 1994 года город был всего лишь беспорядочным скоплением разрозненных пригородов между Сан-Франциско и Лос-Анджелесом. Во время "Краха" предприимчивый земель- ный застройщик по имени Ричард Найт скупил большую часть того, что позже стало корпоративным центром и центром города. Он предложил основать новый, безопасный, чистый корпоративный город, свободный от преступности и городской нищеты. Предложив выгодные налоговые пакеты нескольким крупным корпорациям (например, "PetroChem" получили права на бурение вдоль побережья), он смог создать мощную экономическую базу, а также мгновенно увеличить число корпоративных рабочих.

Как и задумывалось, Найт-Сити был чистым, открытым обществом с эффективным общественным транспортом и безопасными улицами. К сожалению, план Найта пошёл наперекосяк. Используя свои собственные передовые строительные технологии и материалы, он отстранил ряд устоявшихся союзов и строительных фирм, многие из которых контролировались организованными преступными синдикатами. Через четыре года после начала строительства могущественные бандиты убили Найта и захватили проект "Найт-Сити".

Помимо продающих контрактов своим дружкам, обыкновенные понаехавшие отбросы "обрушились" на этот район, распространяя наркотики и занимаясь вымогательством. Бандам удалось превратить относительно чистый, современный город в зону боевых действий. Преступность, наркотики, проституция, неконтролируемое насилие и кибернетический терроризм, вскоре, стали обычным делом. К 2005 году название Найт-Сити приобрело новое мрачное и смертельно опасное значение.

Корпоративное поглощение: к 2009 году корпорации решили, что с них хватит. Молниеносными ударами тайные отряды Соло ликвидировали большинство главарей банд, а так же был создан "Городской совет", контролируемый корпорациями. Новый избранный Совет, столкнувшись с хаосом в городе, уполномочил корпоративные службы безопасности и предоставил им полную власть на территории города. Корпоративные и городские центры были очищены и восстановлены до их первозданного состояния. Старый торговый центр "Харбор Молл" (первоначально построенный в 1980-х годах) был снесён, на его месте был построен "Нью Харбор Молл".

Настоящее

Найт-Сити сегодня - это быстро растущий городской округ, всё ещё изобилующий насилием и уличной преступностью, но с интенсивным экономическим ростом в корпоративном секторе. Это квинтэссенция города Киберпанк-будущего - суровый, опасный, но обладающий городской лоском и крутым стилем, что делает его уникальным. Как говорит Бес Айзис, ведущая сети "54" и один из самых известных общественных деятелей Найт-Сити:

- "Никто никогда не покидает Найт-Сити. Разве что в мешке для трупов".

Подробности

Политика

Мэрия Найт-Сити многим обязана корпорациям, и, соответственно, корпорации могут делать в Найт-Сити всё, что захотят. Нынешний мэр Найт-Сити - Мобил Эбунайк, хорошо натасканная корпоративная марионетка, недавно избранная на второй срок в 2020 году.

Общественные Службы

Больницы: есть две государственные больницы ("Городской медицинский центр"; "Кризисный медицинский центр") в центральном районе Найт-Сити, а также ещё семь в пригородных районах Найт-Сити. Есть по крайней мере четыре частных медицинских учреждения, обслуживающих установку кибер-оснащения, Банки Тел и Биоскульптинг.

Информация: Информация о городе предоставляется через дата Термы, за номинальную плату (1 евродоллар в минуту). Дата Термы расположены на углах большинства (60%) городских улиц и могут использоваться для доступа к информации, компьютерным услугам, факсу, почте и вхождения в Сеть.

Правоохранительные органы: хотя большая часть Найт-Сити была взята под корпоративный контроль (эти районы известны как Корпоративная зона и усиленно патрулируются нанятой охраной), очаги городской заразы всё ещё отравляют районы Марина, Гэван и Лейк-Парк. Преступность в этих Контролируемых зонах сдерживается жёсткими рейдами служб безопасности и постоянным наблюдением. Южные районы города по-прежнему представляет собой жалкие развалины дешёвого жилья, перетекающие в район, настолько разрушенный, что он известен как "Боевая зона".

Городские полицейские службы: полиция в Найт-Сити разобщена, плохо оборудована и плохо управляется. Полицейских часто можно подкупить или убедить, что они просто не хотят вмешиваться. Самые неподкупные люди в полиции, это "C-SWAT", "КиберПсихо Отряд". Решительные и опасные, эти индивидуалисты и одиночки просто слишком сумасшедшие, чтобы заботиться о получении взяток.

Передвижение

Общественный транспорт: ТКНС ("Транспортная Компания Найт-Сити) обеспечивает автобусное сообщение на большинстве крупных городских магистралей. Скоростной "Лев-рельсовый" транспорт обеспечивается "СТНС" ("Скоростной Транспорт Найт-Сити"), государственной корпорацией с некоторым частным финансированием (читай в **Мега-корпы**.

Аэропорт Найт-Сити: местный аэропорт, обслуживает как внутренние, так и международные рейсы. Найт-Сити находится на ежечасном пригородном маршруте между Сан-Франциско и Лос-Анджелесом, а также есть ежедневные рейсы в Нью-Йорк, Чикаго, Атланту и Вашингтон.

Суборбитальные полёты: можно воспользоваться пригородным рейсом до Лос-Анджелеса, а затем пересев на маглев "Orbital Air" добраться до космодрома Мохаве.

Автострады: Найт-Сити находится на шоссе "State Highway 828", которое проходит на восток, чтобы соединиться с "I-5". Дорожная поездка до Сан-Франциско занимает около 4 часов (из-за активности дорожных банд и плохих дорог), до Лос-Анджелеса, около 6 часов.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПОЛНОЙ ИНФОРМАЦИИ О НАЙТ-СИТИ ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ "НАЙТ-СИТИ" (СР 3501).

СБОР НА ПЕРЕВОД ДОПОЛНЕНИЯ "НАЙТ-СИТИ"

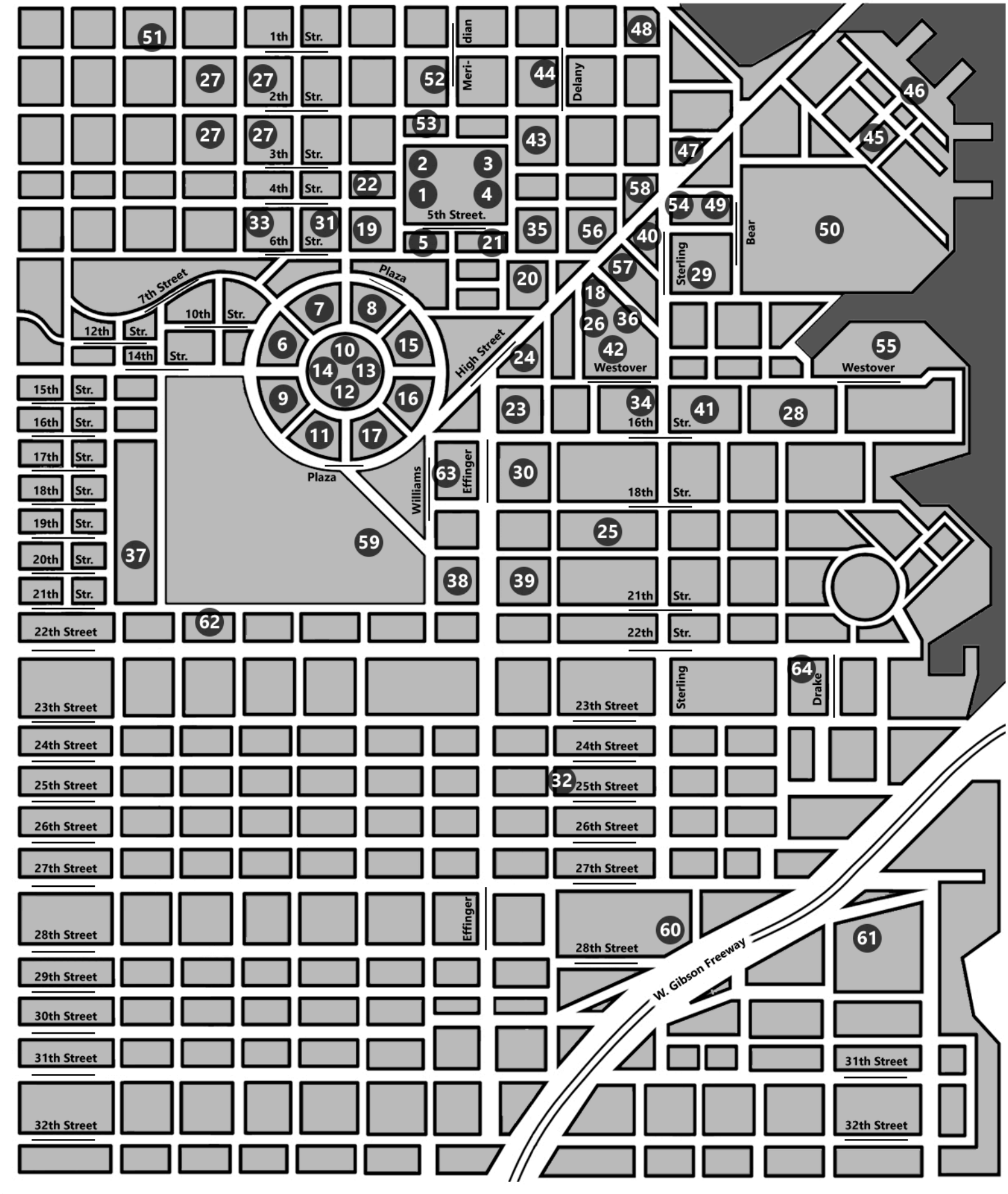
"Секс. Наркотики. Рок-Н-Ролл. Автоматическое оружие с подствольными гранатомётами. У нас есть всё. Это современный город..."

- Риппердж

Интересные места

Ниже приведены некоторые из основных достопримечательностей и возможностей Найт- Сити.

1. Мэрия.
2. Городская библиотека.
3. Городской музей.
4. Здание суда.
5. Марчини: большой, дорогой универмаг можно найти практически любую роскошь.
6. Raven Microcyb.
7. Microtech.
8. Башня Arasaka.
9. Eurobusiness Machines.
10. "Petrochem".
11. Офис Network 54.
12. Башня Plaza Business (96 этажей разнообразных предприятий).
13. Башня West City (88 этажей различных предприятий).
14. Infocomp.
15. Офис WNS.
16. Офис Orbital Air.
17. Merrill, Asukaga & Finch.
18. The Twilight Zone.
19. Первый банк Найт-Сити.
20. Euro-World банк.
21. Grandmill's (большой, дорогой универмаг).
22. Totentanz: когда владелец этого бара назвал свой бар Смертотанец, он не догадывался, насколько окажется прав. Бар, расположенный на верхнем этаже старого небоскрёба. Этот бар хорошо известен тем, что здесь можно разыскать Бустеров. Кажется, все они собираются здесь, но они приходят не ради того, чтобы потанцевать в своё удовольствие. Считай ночью не удалась, если количество трупов меньше двадцати.
23. WorldSat Communications.
24. Отель Гамильтон: современный отель, известный своей исключительной безопасностью.
25. Отель Хайкорт Плаза: очень стильный отель со стеклянными лифтами, отличным обслуживанием и декором 1920-х годов.
26. Офис "Trauma Team™".
27. "Индустриальный" парк.
28. Городской медицинский центр.
29. Офис "REO Meatwagon" (конкуренты "Trauma Team").
30. Атлантис классическое "приличное заведениее", известное как бар для Корпоратов и Соло, ищущих работу.
31. "Кошерный гастроном Джесси Джеймса": хотя это место может показаться идеальным местом для того, чтобы перекусить, никакой еды здесь никогда не подавали. "Гастроном" - бар, построенный в бывшем полицейском участке. В связи с несколькими непредвиденными "несчастными случаями" вы должны сдать своё личное оружие на входе и полагаться на охрану, которую вам предоставляет бар. Каждую ночь проводятся соревнования, чтобы посмотреть кто улучшит результат по количеству трупов за пять минут.
32. Клуб "The Outer Limits".
33. Радужные Ночи это больше танцевальный клуб, чем бар. Его главная достопримечательность - огромный танцпол, который почти всегда переполнен. Каждый вечер там играет живая группа, обычно кучка "ноунеймов". Порой они выставляют больших артистов, такие как Джонни Сильверхэнд и Керри Евродайн, но только под псевдонимами.
34. Medical Technologies (Банк тел).
35. Городской полицейский участок №1.
36. Короткое Замыкание: один из многих баров в Найт-Сити. Как и у большинства из них, у этого бара есть свои завсегдатаи, похоже, в основном Нетраннеры и Техники, незаметные для большей части города, однако у Лайввэра, одного из самых известных Нетраннеров, есть магазин в задней части бара, где он покупает и продаёт программы для использования в Сети. Помимо торговли программами, Лайввэр также умеет создавать свои собственные или программы, на заказ для других людей.
37. Городской колледж.
38. Savage Doc's (объединение Риппердоков).
39. Городской полицейский участок №3.
40. Night Owl: один из немногих баров, который открыт всю ночь. Здесь строгая охрана, не надо лишних глупостей. Ты приходишь сюда пить, когда всё остальное уже закрыто.
41. Банк West City.
42. Кризисный медицинский центр ("Не задающий вопросов" медицинский центр для быстрого "заштопывания").
43. Кафе Chrome: любимое место Рокерской тусовки, обставлено ретро-декором 50-х годов и музыкальным автоматом.
44. МеталШторм: опасный Хромерский бар.
45. Склады.
46. Склады.
47. Medicross Preservation: незаконный банк тел, не слишком заботящийся о паспортах или свидетельстве о смерти.
48. Слэммер: хорошо известное среди банд бустеров место для мирного разрешения споров. Если это не получается, то там есть арена, чтобы разрешить их насилием. Владелец, Садс Джолиет, также управляет букмекерскими кассами и иногда сдаёт арену для иных событий.
49. Кадмен Корт: квартиры с высоким уровнем безопасности, которые предпочитают Соло и Корпораты. Аренда составляет 3000$/мес.
50. Стадион Поле МакКартни: главная концертная площадка и дом местной футбольной команды Night City Rangers.
51. Городской полицейский участок №2.
52. "Wing Chang": изысканный китайский ресторан.
53. La Baguette: очень модная французская кухня.
54. Hari Kiri: Суши-Бар.
55. Торговый центр New Harbor.
56. Grand Illusion (танцевальный клуб).
57. Посмертие: этот бар расположен в старом морге Найт-Сити. Состоящий из трех залов, "Прихожей", "Крипты" и "Аида", этот бар является популярным среди Соло, которые в настоящее время находятся в перерыве между рабочими контрактами. Если вам необходимо найти вооруженную помощь, это то место, куда вы можете заглянуть.
58. Пожарная часть Найт-Сити №1.
59. Лейк-Парк Bandstand.
60. Парк "28-й улицы" (оспариваемая бандами бустеров территория).
61. Подземный переход "28-й улицы" (место встречи банд бустеров).
62. Пожарная часть Найт-Сити №2.
63. Bodukkan Performance Center"
64. Забытая Надежда (Бар ветеранов Центрально-американский конфликтов).


1th Str.
2th Str.
3th Str.
4th Str.
6th Str.
Meri-dian
Delany
5th Street.
7th Street
Plaza
10th Str.
12th Str.
14th Str.
High Street
Westover
Sterling
Bear
15th Str.
16th Str.
17th Str.
18th Str.
19th Str.
20th Str.
21th Str.
Williams
Effinger
16th Str.
18th Str.
21th Str.
22th Str.
22th Street
23th Street
24th Street
25th Street
26th Street
27th Street
28th Street
29th Street
30th Street
31th Street
32th Street
Drake
W. Gibson Freeway

ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ

Добро пожаловать на грязные улицы города. Эти таблицы встреч - быстрые и неприятные способы заставить твоих игроков двигаться, думать и жить Киберпанком. Определи таблицу, соответствующую времени суток, затем соверши бросок "процентов" (два D10, причём один представляет собой десятки, а второй единицы), чтобы определить результат. Не стесняйся изменять участников или локацию для дополнительного разнообразия.

ДНЕВНЫЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ

1-2. Городская полиция: Один патрульный офицер, вооруженный AKR-20, одетый в кевларовый бронежилет. Если вы носите видимое оружие или броню, он остановит вас и в доброжелательной манере попросит предъявить ваши документы. Если вы будете спорить, он вызовет подкре- пление (3х офицеров), чтобы задержать вас.

3-8. Корпоративная охрана: Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие УЗИ в руках. Если вы вооружены в открытой манере, они скажут вам двигаться дальше в такой манере, чтобы вы сразу поняли, что им просто не терпится использовать их УЗИ.

9-14. Номады: четыре Номада из клана Йоханнсона. Огромные, крепко сложенные белокурые Викинги в бронежилетах и кожаных штанах, вооружённые боевыми ножами и винтовками. Если в вашей группе есть привлекательные женщины, они будут свистеть и предпримут попытку подкатить всей группой. Если Нет, они двинутся дальше.

15-20. Банда бустеров: Четверо низкопробных уличных панков в цветах "Metal Warriors". Они вооружены Царапками и носят бронежилеты. Если ваша группа превосходит их числом, они будут избегать вас. Если вас меньше или столько же сколько и их, они попытаются избить вас прямо на улице.

21-23. Мелкий преступник: Один карманник. Его Рефлексы 8, а его навык карманника +6. Вооружён только ножом. Если он преуспеет, ты потеряешь свой кошелёк (и все наличные деньги, карты и т. д.). Если он потерпит неудачу в этой попыт- ке, не стесняйтесь избить его до полусмерти. Ведь этот опыт может только улучшить его технику в будущем.

24-29. Команда Соло: Трое Соло, экипированные бронежилетами и брюками, имеют на руках разнообразное штурмовое вооружение. Если вы одеты в форму или шевроны конкурирующей корпорации, они: **1-5** - посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - затеют драку. Если вы носите их корпоративные цвета, они предложат вам присоединиться к ним за выпивкой. Бросьте 1D10 и испытайте вашу удачу.

30-33. Банда бустеров: Шестеро членов банды "Iron Sights", вооружённые пистолетами и "Потрошителями". Они будут приставать к любому привлекательному мужчине или женщине в вашей группе (банда состоит из представителей разных полов), вымогать у вас деньги и вообще искать драки. Шагните на встречу и дайте им то, чего они так хотят.

34-39. Техники: Два техника, без оружия и брони. Если кто-то из ваших персонажей оснащён каким-либо необычным оружие или кибер-технологией, они остановят вас и попросят дать им посмотреть, они могут предложить обменять, какие-нибудь Чипы Навыков (на усмотрение Рефери).

40-42. Культисты: "Инквизиторы" вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооруженные спрятанными нунчаками, приходят к вам раздавать литературу. Если вы оснащены какой-либо видимой кибер-технологией (руки, глаза с логотипами и т.д.), будьте готовы к тому, что вас будут притеснять и преследовать. Если вы примените какое-либо насилие, может развиться небольшой бунт.

43-45. Частный детектив: Ты замечаешь его / он следит за тобой. Он вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в бронежилет. Если ты немного потрясёшь детектива, ты можешь обнаружить, что он / она считает, что ты кто-то другой.

46-51. Corporates (Корпоративные сотрудники): Два сотрудника корпорации среднего уровня, направлявшиеся на обед. Один из них носит броне-футболку под своим костюмом. Ни один из них не вооружён, но у обоих есть сотовые телефоны, соверши бросок 1D10: **1-4** - за ними следуют головорезы, намеревающиеся их ограбить. Если вы чувствуете себя альтруистом или просто хотите получить награду, вот ваш шанс; **5-8** - они заблудились и будут спрашивать дорогу к ресторану (вы можете привести их не туда и напасть на них в переулке); **9-10** - они знают вас по предыдущей встрече и специально останавливают вас. Возможно, это не очень хорошо.

52-57. Команда Медиа: Оператор и команда репортёров, они заняты какой-то историей "человека-с-улицы". Тема интервью будет варьироваться в широких пределах, в зависимости от последних событий и того, что считается спорным в это время. Если вы хотите, чтобы о вас узнали, это заставит ваше лицо появиться на экранах телевизоров по всему Найт-Сити. С другой стороны, это может предупредить ваших злейших врагов о том, что вы всё ещё живы.

58-64. Местные: молодые мужчины или женщины (всего от 2 до 6 человек). Соверши бросок 1D10. Они буду дружелюбными при результате **1-5**, враждебным при результате **6-8**, при результате **9-10** полезут в драку. Ни оружия, ни брони. Эти ребята, должно быть, сумасшедшие.

65-70. Сумасшедший: какой-то бородатый урод в рваном тряпье, с дикими глазами. Сделай бросок 1D10: при результате **1-5** - некоторое время он что- то громко вещает вашей группе; **6-8** - он решает, что вы один из космических пришельцев с Венеры, и следует за вами, выкрикивая проклятия; **9-10** - он начинает кричать, теряет сознание перед вами, и все вокруг думают, что вы имеете к этому какое-то отношение.

71-75. "Trauma Team": Стандартная бригада из 5 человек на обеденном перерыве. Их AV припаркован на углу, в то время как их (*Solo*) Соло продолжают осматриваться. Это может оказаться хорошим временем, чтобы завести друзей и потратить немного евробаксов на "страховку".

76-81. Рекербои: группа из трёх чело- век идущих на репетицию. С настоящими гитарами и в кожаных шмотках, не меньше. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4**, они пригласят вашу группу на свой концерт, сегодня вечером.

82-90. Банда позеров: Пять членов известной банды позеров, подражающих Кеннеди. Два члена мужского пола выглядят как Роберт Фрэнсис Кеннедии, один выглядит как Джон Фицджеральд Кеннеди, и две девушки, выглядящие как Жаклин. Если кто-то из вашей группы скажет что-нибудь, что угодно, о их внешности, их усиленный слух уловит это, и они непременно обидятся. Они носят броне-футболки под своей одеждой в ретро стиле 60-х годов, и вооружены тяжёлыми револьверами. У Джона Фицджеральда Кеннеди, хромированная правая кибер-рука.

91-96. Личная охрана: Вы слишком близко подошли к важному Корпоративному сотруднику. Эти ребята остановят и предупредят вас. Бронежилеты, Sternmeyer Type 35, и ускоренные Рефлексы

97-00. Медиазвезда: Известная звезда. Соверши бросок 1D10. **1-6** - он / она подпишет автографы, если попросить; **7-9**, настроен/а враждебно и будет кричать на полицейского или телохранителя; При результат **10**, он или она, влюбится в одного из членов партии и позволит вам проследовать за ней.

ВЕЧЕРНИЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ

1-5. Городская полиция: два патрульных офицера, вооруженные штурмовыми винтовками FN-RAL и одетые в (бронежилеты. Если вы открыто носите оружие или броню, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие лич- ность. Если вы будете спорить, он вызовет подкреп- ление (3х офицеров), чтобы задержать вас. Если вы потянетесь за оружием, сначала они выстрелят, а потом заполнят отчёт.

6-11. Корпоративная охрана: Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие Minami 10. Если ты не являешься корпоративным сотрудником, они сочтут, что в их уютном чистом городе в эту ночь, у тебя нет дел. Беги, панк.

12-17. Номады: Смешанная группа из шести Номадов из стаи "Роадраннеров". В бронежилетах и кожаных штанах, с боевыми ножами и винтовками. Умеренно пьяны и ищут драки. Они будут досаждать любым привлекательным мужчинам или женщинам в вашей группе. Посмотри правде в глаза: они хотят драки. Подари им её.

18-24. Банда бустеров: пять низкопробных уличных панков из банды бустеров Пираньи. Если вы выглядите лёгкой добычей и у вас есть деньги, они будут грубы с вами. Они вооружены средними пистолетами, ножами и ускоренными Рефлексами.

25-30. Уличная шпана: Шесть головорезов, ищущих кредиты, чтобы оплатить свои пристрастия. Если вы не носите корпоративные цвета или символику бустеров, они попытаются напасть на вас прямо на улице. Вооружённые боевыми ножами, без брони.

31-36. Команда Соло: Четверо Соло, экипированных бронежилетами и брюками, имеющих на руках умные H&K MP5. Усиленные рефлексы, усиленный слух, кибер-оптика со Слабым Освещением, ИК спектром и Прицельным видоискателем. Если вы одеты в форму или шевроны конкурирующей корпорации, они: **1-5** - они посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - решат, что вы свидетель и разобраться с этим надо прямо сейчас.

37-42. Банда бустеров: Шесть членов банды "Iron Sights", вооруженные автоматическим оружием, Потрошителями, кибер-оптикой с ИК, ускоренными Рефлексами. Они будут приставать к любому привлекательному мужчине или женщине в вашей группе (банда состоит из представителей разных полов), вымогать у вас деньги и вообще искать драки. Это может оказаться серьёзнее, чем дневная перепалка.

43-44. Техники: Два техника, с одним пистолетом-пулемётом Minami 10, и в бронежилетах. Соверши бросок 1D10. **1-2** - они тащат ящик с инструментами в AV-4; **3-5** - они работают над городской системой, которая находится на вашем пути; **6-10** - они идут мимо вас по пути на работу.

45-50. Культисты: "Инквизиторы" вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооружённые спрятанными нунчаками, приходят к вам для досмотра. Если вы оснащены какой-либо видимой кибер-технологией (руки, глаза с логотипами и т.д.), они начнут избивать вас до полусмерти.

51-54. Частный детектив: Со-верши бросок 1D10. При результате **1-3** - он / она перед вами, пристаёт к информатору на углу улицы, пытаясь вызнать местонахождение подозреваемого; **4-7** - он / она следит за кем-то впереди вас; **8-10** - он / она остановит вас и спросит, видели ли вы человека, которого он / она ищет. Частный детектив вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в броне-куртку.

55-57. Корпоративные сотрудники: Четыре сотрудника крупной корпорации, направился к "Маг-Лев" станции. Все носят броне-футболки под костюмами, и вооружены полимерными однозарядниками. Соверши бросок 1D10. **1-4** - за ними следуют головорезы, намеревающиеся их ограбить; **5-8** - они думают, что вы бустеры и

откроют огонь при любой провокации; **9-10** - они не только думают, что вы - проблема, но и вызывают корпоративную поддержку (см. **Корпоративная Охрана** выше).

58-64. Местные: Молодые мужчины или женщины. Соверши бросок 1D10. **1-5** - К ним пристают двое головорезов из банды "Metal Warriors"; **6-10** - их жестоко избивают "Инквизиторы" за грех иметь искусственные глаза.

65-70. Перестрелка: Отлично. Вы только что вляпались в серьезную стычку между бандой "The Bradi Bunch" (высококлассных Позеров, все из которых выглядят как беженцы из старого ситкома), и "Red Chrome Legion" (неофашистской бандой бустеров). Обе банды в бронежилетах и стреляют из крупнокалиберных пистолетов. У всех "Потрошители", кибер-оружие и "Slice N' Dice". Выбери сторону или выбери цель.

71-75. "Trauma Team": AV-4 приземляется в разгар перестрелки. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - команда решает, что вы сторонние наблюдатели, и игнорирует вас; При результате **6-10** - они считают, что вы часть проблемы, и их Соло открывают огонь из MAC 14.

76-80. Рокербои: Вы проходите мимо группы из четырёх человек, движущихся на пути к концертной площадке, поддерживаемые двумя Соло телохранителями и их менеджером - Фиксером. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они пригласят вашу группу присоединиться к ним; **5-8** - они отправят Соло, "разобраться с теми парнями, которые следуют за нами"; **9-10** - они вас игнорируют.

81-85. Медиа: Камера и команда репортёров, следящих за зданием в центре событий. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - они будут замечены объектом своего сюжета, и начнется перестрелка. Вы, конечно, окажетесь в самой гуще событий.

86-88. Крупный Преступник: Вы ввязались в крупную операцию пресловутой семьи Скагатталия. Четыре мужчины, типа Соло, вооружены средними и тяжёлыми пистолетами, одеты в бронежилеты выгружают из грузовика упакованные наркотики. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они вас не замечают; **5-8** - они замечают вас, и один предупреждает вас. **9-10** - они решают, что вы свидетель и должны быть убраны прямо сейчас.

89-94. Хромеры: Четверо членов "Steel Slaughter Slammers". Они одеты в броне-футболки и кожу с шипованными железяками. Все они имеют металлические кибер-руки покрыты хромом, и оснащённые "Потрошителями и средними пистолетами. Соверши бросок 1D10. При результате **1-6** - они начнут приставать к вашей группе; **7-8** - они пройдут мимо; **9-10** они симпатизируют кому-то из вашей группы и приглашают присоединиться к ним.

95-97. Команда Соло: Трое Соло, экипированные бронежилетами и брюками, вооружённые умными УЗИ. Ускоренные рефлексы, кибер-оптика со Слабым Освещением и "Прицельными видоискателями". Эти ребята участвуют в совершенно "чёрной" операции (Покушение). Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - вы игнорируете их, они игнорировать вас; **6-10** - они решат, что вы свидетель и разобраться с этим надо прямо сейчас.

98-00. Медиа-звезда): Известная звезда. Соверши бросок 1D10. **1-6** - он / она подпишет автографы, если попросить; **7-9** - настроен/а враждебно и будет кричать на полицейского или телохранителя; При результат **10**, он или она, влюбится в одного из членов партии и позволит вам проследовать за ней.

ПОСЛЕПОЛУНОЧНЫЕ ВСТРЕЧИ В НАЙТ-СИТИ

1-10. Городская полиция: два патрульных офицера, вооруженные штурмовыми винтовками Militech Ronin, экипированные бронежилетами, броне-брюками и шлемами. Если вы открыто носите оружие или броню, они остановят вас и потребуют документы, удостоверяющие личность. Ты не имеешь права бегать по улице после полуночи, и они это знают. Они остановят тебя и будут искать любой предлог, чтобы задержать тебя. Если ты открыто носишь оружие, считай себя задержанным. Если ты потянешься за оружием, сначала они выстрелят, и не будут беспокоиться об отчётах.

11-22. Корпоративная охрана:
Четверо корпоративных охранников, патрулирующих территорию. Экипированные в бронежилеты и в шлемах, держащие в руках FN-RAL. "Что вы делаете на территории ночью? Точно ни чего хорошего! Бам! Бам! Бам!".

23-30. Номады: Смешанная группа из четырёх Номадов из стаи "Диких", одетых в бронежилеты, татуировки и кожаные штаны, с боевыми ножами и винтовками. Пока вы будете держаться подальше от их байков, они будут игнорировать вас и сосредоточатся на избиении в кашу, той семьи корпоративных служащих.

31-40. Банда бустеров: Пятёрка низкосортной уличной шпаны из банды бустеров "Crazy Chicken". Они вооружены пистолетами .45, ножами и ускоренными рефлексами. Они ищут подсевших на Кружево, или любой другой доступный источник быстрых денег. Соверши бросок 1D10. При результате **1-7** - это вы.

41-50. Уличная шпана: Четыре наркомана сидящих на Кружеве, ищущие кредиты, чтобы оплатить свои пристрастия. Даже если вы носите корпоративные цвета или символику бустеров, они потревожат вас. Этим парням всё равно, и они не чувствуют боли. Вооружены боевыми ножами и "Коготками", без брони.

51-60. Команда Соло: Трое Соло, экипированные бронежилетами и брюками, вооружённые умными H&K MPK-9. Ускоренные рефлексы, усиленный слух, кибер-оптика со Слабым Освещением, ИК спектром и "Прицельными видоискателями". Очевидно, затеяли какую-то "серую" операцию. Если вы одеты в форму или шевроны конкуриру- ющей корпорации, они: **1-5** - посмотрят на вас и пойдут дальше; **6-10** - решат, что вы свидетель и разобраться с этим надо прямо сейчас.

61-75. Банда бустеров: Шесть членов банды "Blood Razors" вооруженные авто- матическим оружием, Потрошителями, кибер-оптикой с ИК, усиленными рефлексами. Беспокоят тебя? Нет... Они просто будут пытать тебя и слушать, как ты кричишь. Ради забавы. Потом они продадут тело в донорский центр за наличку.

76-80 Культисты: Время Инквизиции! Инквизиторы вышли на улицу в полном составе. Шестеро из них, вооружённые нунчаками, пистолетами и кнутами загоняют вас в угол. "Только слуга металлических демонов мог находиться здесь в такой час. Любой порядочный гражданин находился бы дома и спал. Рубите, убивайте и ка-лечите еретика!".

81-82. Частный детектив: Соверши бросок 1D10. При результате **1-3** - он / она перед вами, пристаёт к информатору на углу улицы, пытаясь вызнать местонахождение подозреваемого; **4-7** - он/она следит за кем-то впереди вас; **8-10** - он / она остановит вас и спросит, видели ли вы человека, за которым он/она ищет. Частный детектив вооружён крупнокалиберным револьвером и одет в броне-куртку.

83-86. Хромеры: Четверо членов "Steel Slaughter Slammers". Все они имеют металлические кибер-руки покрыты хромом, и оснащены Потро- шителями и встроенными пистолетами .45. Соверши бросок 1D10. При результате **1-6** - они начнут приставать к вашей груп- пе; **7-8** - они пройдут мимо; **9-10** они симпатизируют кому-то из вашей группы и приглашают при- соединиться к ним.

87. Команда Медиа: Камера и команда репортёров, ищущие историю для сюжета. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - они будут замечены объектом своего сюжета, и начнётся перестрелка. Вы, конечно, окажетесь в самой гуще событий; при результате **6-10**, они решат, что Вы и есть "история", и последуют за вами.

88-90. Местные: молодые мужчины или женщины. Соверши бросок 1D10. **1-5** - их избивают четверо головорезов из банды "Blood Razors"; **6-10** - их жестоко избивают Инквизиторы за грех иметь искусственные глаза.

91-95. Перестрелка: Отлично. Вы только что вляпались в серьёзную стычку между бандой "The Bradi Bunch" (высококлассных Позеров, все из которых выглядят как беженцы из старого ситкома), и "Red Chrome Legion" (неофашистской бандой бустеров). Обе банды в бронежилетах и стреляют из крупнокалиберных пистолетов. У всех Потрошители, кибер-оружие и Slice N' Dice. Выбери сторону или выбери цель.

96-98 "Trauma Team": AV-4 опускается на землю в разгар недавней перестрелки. Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - команда решает, что вы сторонние наблюдатели, и игнорирует вас; При результате **6-10** - они считают, что вы часть проблемы, и их Соло открывают огонь из MAC 10.

99. Крупный Преступник: Вы ввязались в крупную операцию пресловутой семьи Скагатталия. Четыре мужчины Соло вооружены средними и тяжёлыми пистолетами, одеты в бронежилеты выгружают из грузовика упакованные наркотики. Соверши бросок 1D10. При результате **1-4** - они вас не за- мечают; **5-8** - они замечают вас, и один предуп- реждает вас. **9-10** - они решают, что вы свидетели и должны быть убраны прямо сейчас.

00. Команда Соло: Трое Соло, экипированные бронежилетами и брюками, вооружённые умными УЗИ. Ускоренные рефлексы, кибер-оптика со Слабым Освещением и Прицельным видоискателем. Эти ребята участвуют в "чёрной" операции (Покушение). Соверши бросок 1D10. При результате **1-5** - вы игнорируете их, они игнорировать вас; **6-10** - они решат, что вы свидетель и разобраться с этим надо прямо сейчас.

НЕКОТОРЫЕ ЛИЧНОСТИ НАЙТ-СИТИ

Представление нескольких людей, которых ты, в любую минуту, можешь встретить на улицах города. Эти личности создавались, как яркие представители игровых классов.

Фиксер Фаермэн - самый известный из многочисленных местных торговцев оружием. Его главное отличие заключается в том, что он снабжает многие легальные предприятия системами безопасности в дополнение к оружию, которое используют их вышибалы/наёмные Соло. Изначально Фаермэн был киберсолдатом в конфликте в Никарагуа, который использовал свои контакты после ухода со службы для снабжения своего скромного бизнеса. В дополнение к торговле оружием, Фаермэн также участвует в торговле информацией, что делает его очень популярным среди Фиксеров города.
ИНТ=6. ТЕХ=5. РЕФ=4. КРУТ=6. УДЧ=7. ПРВ=4. ПЕР=5. ЭМП=6. ТЕЛ=5.

Техник Блэклист - ренегат, химик/кибер-инженер из корпорации Biotechnica, Блэклист делает своё имя известным в Найт-Сити несколькими способами. Он тот человек, от которого местные банды бустеров получают "персонализированную" кибернетику, человек, которому Корпорации, заказывают синтез вирусов, и тот человек, с которым полицейские разговаривает, когда им требуется помощь в выявлении и анализе химических веществ, использованных в преступлении. Ходят слухи, что "Biotechnica" имеет на него зуб за то, что он прихватил с собой некоторые формулы, которые он разработал, когда покинул их.
ИНТ=6. ТЕХ=8. РЕФ=5. КРУТ=8. УДЧ=3. ПРВ=5. ПЕР=5. ЭМП=4. ТЕЛ=5.

Бывший **Рокер-бой Садс Джолиет**, который заработал свои деньги на нескольких альбомах, ставших классикой в 1990-х годах, Сад открыл спикизи (специализирующийся на его домашнем пиве) в старом складе. Этот спикизи, известный как "The Slammer", является основным местом встречи для многих мирных переговоров между бандами. Это в первую очередь связано с тем, что остальная часть склада была превращена Садом в арену для "немирного" разрешения бандитских споров. Время от времени, Сад вытаскивает свой "топор" и играет для толпы.
ИНТ=6. ТЕХ=3. РЕФ=6. КРУТ=9. УДЧ=5. ПРВ=4. ПЕР=6. ЭМП=8. ТЕЛ=8.

Дэвид Виндхам (Корпорат) - типичный корпоративный подхалим, всегда ищущий способ добраться до вершины быстрее, чем кто-либо другой. Два года назад он сформировал свой личный отряд Соло, известный на улицах как Лид Менеджеры. После успешного устранения нескольких человек, которые мешали ему стать президентом местного отделения "Biotechnica", он понял, что найм Лид Менеджеров был отличной идеей. Теперь он "одалживает" их другим своим корпоративным друзьям, чтобы помочь им обрести власть. У него есть виды на полный контроль над городом, когда все его "друзья" окажутся у власти.
ИНТ=8. ТЕХ=3. РЕФ=7. КРУТ=9. УДЧ=5. ПРВ=7. ПЕР=5. ЭМП=3. ТЕЛ=7.

Клубничка (Коп) получил свое прозвище за неестественно рыжие волосы, необычное зрелище для Найт-Сити (дело в том, что это естественный цвет, а не краска). Строуберри, это коп, который провёл все свои пятнадцать лет в полиции, гуляя по улицам Найт-Сити. Хотя он поклялся соблюдать закон, он также знает, когда нужно смотреть в другую сторону. Клубничка большая редкость в 2000-х годах, ему не плевать. Вместо того чтобы сажать тех, кто принимает наркотики, обычно он отводит их в детокс-клинику, в надежде, что они победят привычку. Несмотря на то, что он полицейский, почти все на Улице будут изо всех сил помогать ему в трудную минуту.
ИНТ=6. ТЕХ=3. РЕФ=10. КРУТ=7. УДЧ=9. ПРВ=4. ПЕР=7. ЭМП=10. ТЕЛ=9.

Шприц (Номад/Бустер) - никто не знает, откуда взялся Хипо, но все согласны, что он сумасшедший. Он получил своё имя после того, как он открыл детокс-клинику в худшей части Найт-Сити. В отличие от крупных детокс-клиник, Хипо ничего не берёт за свои услуги, кроме обещания, что его клиенты будут пытаться помочь кому-то ещё, приведя их в его клинику.
ИНТ=7. ТЕХ=2. РЕФ=8. КРУТ=7. УДЧ=8. ПРВ=6. ПЕР=6. ЭМП=8. ТЕЛ=7.

Лайввэр (Нетраннер), раньше он был связан с командой Соло, известных как "Devil's Horde", пока команда не распалась в 2011 году из-за неудачи во время операции, которая уничтожила всех, кроме Лайввэера и ещё одного участника. В наши дни Лайввэера обычно можно найти в магазинчике, который он открыл в задней части местного бара Короткое Замыкание. Говорят, что у него есть доступ к любой программе за соответствующую цену, и если у него её нет, он её сделает.
ИНТ=9. ТЕХ=6. РЕФ=10. КРУТ=10. УДЧ=9. ПРВ=8. ПЕР=8. ЭМП=4. ТЕЛ=7.

Соло Люцифер является одним из основателей и единственным выжившим из "Devil's Horde", помимо Лайввэера. Известный своим порочным, ничем не гнушающимся стилем рукопашного боя, Люцифер, может быть нанят за хорошую плату.
ИНТ=6. ТЕХ=3. РЕФ=10. КРУТ=9. УДЧ=8. ПРВ=10. ПЕР=9. ЭМП=4. ТЕЛ=8.

Нетраннер Афина - лидер женской банды бустеров, известной как Валькирии. Она часто встречается в компании двух своих "солдат", Артемиды и Геры. Помимо своей деятельности в качестве лидера Валькирий, Афина также занимается Нетраннингом для Соло, известной на улицах как Кестрэль.
ИНТ=6. ТЕХ=6. РЕФ=9. КРУТ=10. УДЧ=4. ПРВ=8. ПЕР=6. ЭМП=6. ТЕЛ=8.

Кэстрель (Соло) - Как и многие Соло получила свой боевой опыт в центральноамериканском конфликте. Что отличает её от других, так это то, что она сражалась за Корпорацию, которая поддерживала проигравшую сторону. Ближе к концу войны Кестрэль увидела, что её сторона проигрывает, и устроила так, чтобы её "убили в бою". После того, как она инсценировала свою смерть, она оплатила свой путь в корпоративную команду Соло, которая вскоре была отправлена на самоубийственную миссию. Только знание противника и места, куда они собирались нанести удар, позволило ей избежать верной гибели. Сегодня она нанимается только к частным лицам, давно потеряв всякое доверие к корпорациям.
ИНТ=7. ТЕХ=4. РЕФ=12. КРУТ=9. УДЧ=8. ПРВ=8. ПЕР=10. ЭМП=5. ТЕЛ=7.

Фиксер Уайт Лион - один из самых известных фиксеров Найт-Сити. У неё есть связи в нескольких крупных корпорациях, а также в преступном мире Найт-Сити. Хотя множество людей слышали о ней, очень немногие знают, где её найти. Она любит держать своё место-нахождение в тайне, потому что она продала некоторую информацию, которая привела к падению богатой семьи мафи-

ози, которая объявила награду за её голову. Если кто-то попытается получить эту награду, он окажется в большой беде, так как есть очень много людей, которые обязаны своей жизнью Уайт Лион и более чем готовы защищать её.
ИНТ=10. ТЕХ=3. РЕФ=7. КРУТ=5. УДЧ=9. ПРВ=8. ПЕР=7. ЭМП=7. ТЕЛ=7.

Пифагор (Нетраннер) - он всего понемногу - хакер, нетраннер, техник. Он наиболее известен своими способностями в адаптации программного обеспечения, которое уже существует, но он также не плох и в создании своего собственного. Хотя он пытается скрыть это, большинство людей знают, что именно он был единственным ответственнымза падение корпорации "Hiroshi Electronics", после того, как они пригрозили подставить его за отказ работать на них. Именно эта репутация удерживает другие корпорации от пользования его услугами.
ИНТ=7. ТЕХ=10. РЕФ=9. КРУТ=8. УДЧ=5. ПРВ=8. ПЕР=7. ЭМП=5. ТЕЛ=5.

Вочмейкер (Мед техник) - это одновременно био-техник и кибер-техник, чьей заявкой на славу было её изобретение Кожных часов. После нескольких лет работы в корпоративном мире, Вочмейкер решила, что она может заработать больше денег самостоятельно. Теперь она живёт в Найт-Сити и делает изрядное количество незаконных операций как для бустеров, так и для корпоратов.
ИНТ=9. ТЕХ=9. РЕФ=7. КРУТ=9. УДЧ=7. ПРВ=9. ПЕР=8. ЭМП=8. ТЕЛ=6.

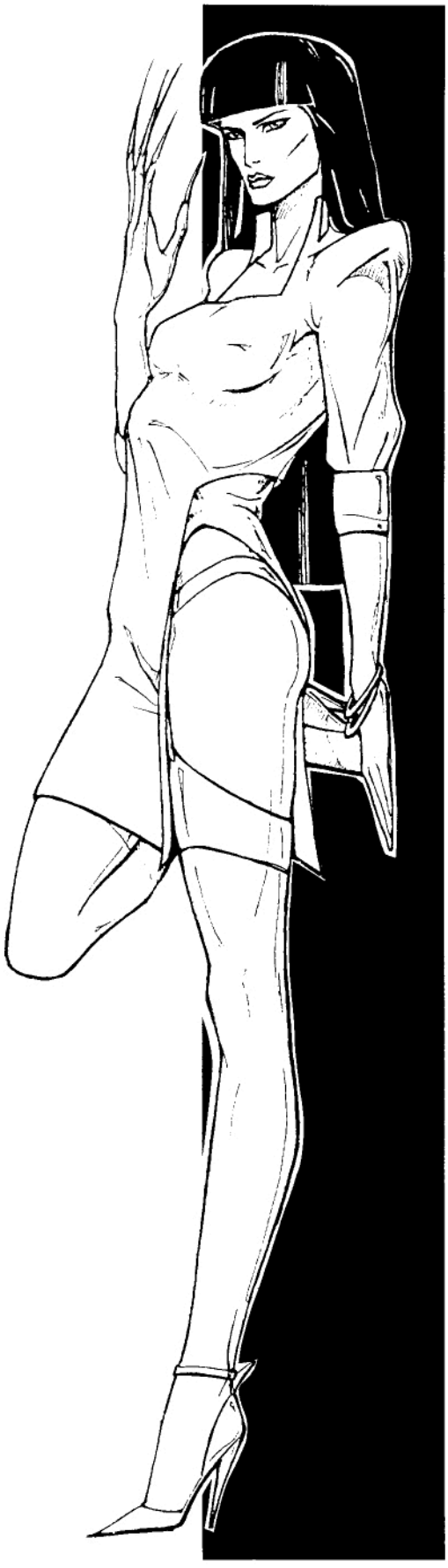
Нострадамус (Медиа) - В отличие от Нострадамуса 1400-х годов, он специализируется не на будущем, а на прошлом и настоящем. Он в некотором роде затворник, живущий в перестроенном складе, который оснащён множеством защитных сооружений. Внутри склада находится самая большая коллекция настоящих книг, которые остались в городе. Нострадамус использует эти книги вместе с гигантским мэйнфреймом, чтобы собрать всю информацию, которую ему удастся. Чтобы облегчить этот сбор, он часто нанимает Нетраннеров, чтобы получить ценную информацию, потому что, он также известен как посредник.
ИНТ=10. ТЕХ=2. РЕФ=8. КРУТ=9. УДЧ=7. ПРВ=6. ПЕР=5. ЭМП=4. ТЕЛ=7.

Эриес (Соло), это живой пример человека, который прошёл через ад и вернулся, чтобы рассказать об этом. Много лет назад он был командующим ЦРУ, тесно связанным с "Бандой Четырёх". После падения Соединённых Штатов он некоторое время руководил тайными операциями в Центральной Америке, а затем появился в Найт-Сити в 2010 году в качестве Соло Эриеса. С годами его человечность медленно иссякала, пока год спустя он не стал Боргом. После его поимки, которая была широко освещена в средствах массовой информации, он под- вергся брейнданс-терапии и теперь работает в полиции Найт-Сити, выслеживая других боргов.
ИНТ=8. ТЕХ=5. РЕФ=12. КРУТ=7. УДЧ=5. ПРВ=5. ПЕР=7. ЭМП=2. ТЕЛ=12.

Изида Бес (Медиа) - это хорошо известный представитель СМИ, которая имеет репутацию серди остальных работников СМИ, как слегка неуравновешенного че- ловека, когда требуется раскопать всё грязное белье. Не раз она преодолевала несколько миль, чтобы попасть в какую-нибудь большую историю, иногда за определенную плату. Теперь у неё одна хроми- рованная нога и такая же замена половины её груди. Эти импланты понадобились ей после того, как она симулировала травму, чтобы получить историю о "Торговле мясом".
ИНТ=8. ТЕХ=4. РЕФ=9. КРУТ=10. УДЧ=8. ПРВ=10. ПЕР=7. ЭМП=7. ТЕЛ=6.

Рокербой Мьюзик Мэн (Рокербой) - это эквивалент бродячего менестреля Найт-Сити. У него нет постоянного дома, но он играет в различных барах за крышу над головой. В дополнение к своей музыке, Мьюзик Мэн также продает информацию.
ИНТ=5. ТЕХ=6. РЕФ=7. КРУТ=9. УДЧ=5. ПРВ=6. ПЕР=6. ЭМП=7. ТЕЛ=7.

Бэг Леди (Фиксер) - Никто не знает, откуда она взялась, но однажды она появилась в Найт-Сити с мешком на плече, полным разных вещей, которые были украдены. Говорят, что она - последний человек, к которому люди обращаются, когда им что-то нужно, и всё же, кажется, что у неё всегда есть клиенты.
ИНТ=8. ТЕХ=2. РЕФ=7. КРУТ=6. УДЧ=8. ПРВ=2. ПЕР=4. ЭМП=7. ТЕЛ=2.



Всего Лишь Один Пятничный Вечер

Ты платишь свои два бакса на входе и заходишь. Перед стойкой, как обычно, толпится очередь, поэтому ты решаешь не задерживаться возле бара. Чувствуя себя на вершине мира, ты проходишь в основной зал, чтобы провести ещё одну ночь клубной жизни.

На первый взгляд клуб кажется местом смешения всех типов людей. Вскоре ты понимаешь, что все они разделены. Позеры на заднем плане, пытающиеся привлечь к себе внимание, привычные тебе Панки в центре, двигаются, проявляя безразличие ко всему, что их окружает.А там, с одной стороны, Хромеры, сотрясающие головами стены, а по другую сторону находятся Бустреы, в поисках неприятностей.

И последнее, но не менее важное - это Дорф-Хеды, вреза- ющиеся друг в друга перед сценой, где группа этой ночи, гремит хитами сегодняшнего дня и минувшего прошлого.

Говорят, что такие люди, как Джонни Сильверхэнд и Керри Евродайн, начинали в таких же клубах, как этот, но ты считаешь, что это просто хайп. В конце концов, такие люди, как Джонни Сильверхэнд, не нуждаются в клубах, чтобы стать великими, они рождаются такими. А это всего лишь Рок-Н-Ролл, верно?

На улицах Найт-Сити, происходят разные истории - творится история Улицы. Будь то Бустеры в переул- ках, Номады на дороге, или Рокербои в клубах, везде происходят события и проблемы, куда ни посмотри. И "Trauma Team" парят над головами, ожидая, чтобы начать собирать воедино ошмётки - за определенную плату.

Это и есть вкус города. Прямо перед твоим лицом.

"Крутой Металлический Огонь": Сильверхэнд всё ещё отжигает

Перепечатано из журнала "ROCKERBOY MAGAZINE", июнь 2013.

Начиная со своего скромного стар- та в группе "Samurai", и первых пяти сольных альбомов, Джонни Сильверхэнд становится нарицательным именем в рок-н-ролле. С его последним релизом, "A Cool Metal Fire", Джонни Сильверхэнд делает скачек к тому, чтобы стать легендой.

Альбом открывается так же, как и все его сольные альбомы, ревущим инструменталом трека "Dancing With My Axe", который гарантированно воспламенит вашу стереосистему. Это быстрый бит, без каких-либо запинок, гитарное соло настолько горячо, что вам захочется прослушать его дважды.

И если этого недостаточно, вы переходите на второй трек, "Chippin' In". Эта композиция, как и первая, является ещё одной сверкающей молнией чистого Рок-Н-Ролла. Она также задаёт вопрос о современном обществе, который нельзя игнорировать - "Если мы продолжим нынешнюю тенденцию замены частей нашего тела металлом, то что в конце концов останется от нас?"

Остальная часть альбома - практически типичный Сильверхэнд, с его энергичной игрой на гитаре и заставляющими задуматься текстами песен. Однако он

"Альбом переносит нас в самое сердце нашей культуры и позволяет нам следить за её пульсом..."

придумывает ещё три песни, которые действительно выделяются. Первые две, "(Out of) The City" и "Flashing Lights", так хорошо сочетающиеся друг с другом, как тематически, так и музыкально, что они кажутся почти одной цельной пес- ней, а не двумя отдельными. Эти две песни раскрывают бестелесное видение сегодняшнего дня от лица стороннего наблюдателя, который неповинен в наших путях. Это даёт слушателю новый взгляд на собственную жизнь, даже когда слова пролетают мимо со скоростью света.

Последняя песня альбома, "Never Fade Away", отходит от основного звучания Джонни Сильверхэнда и переносит его в новое музыкальное измерение. Основной мотив одновременно упрощён и лаконичен. Эта песня не претендует на то, чтобы быть песней о сегодняшнем дне, как большинство аналогичных композиций. Хотя я не уверен, что эта песня действительно подходит к другим на альбоме из-за её отклонения в музыкальном плане, но я знаю, что она должна была быть где-то записана, так что "A Cool Metal Fire" - такое же хорошее место для этого, как и любой другой альбом.

В целом, я обнаружил, что "A Cool Metal Fire" - это больше, чем всего лишь обычная, повседневная музыка. С его драйвовым ритмом и завораживающими текстами, альбом переносит нас в самое сердце нашей культуры и позволяет нам следить за её пульсом.

ОБНОВЛЁННЫЙ СИЛЬВЕРХЭНД: КЛОН-ТУР НАЧИНАЕТСЯ:

После шести месяцев затворничества после неудачной попытки убийства Рокербой Джонни Сильверхэнд вернулся на музыкальную сцену, чтобы продвигать свой новый альбом. Альбом "Clone Wars" посвящён недавним прорывам в клонировании и идее создания биоинженерных людей для военных и промышленных целей.

В интервью, которое он давал для студии "Найт-Сити", Сильверхэнд сказал - "Мне понадобилось несколько месяцев, чтобы утихла жара от последнего диска. "Clone Wars" был довольно жёстким, и многим людям, особенно ребятам из "Biotechnica", не нравились перспективы рабства, о которых я написал. Я не заявляю, что они ополчились на меня, но эй, у тебя же есть мозги, ведь так?".

Претенциозность или Политика? Сиэтлские Головорезы.

Рецензия Джеффа Дэниэла.

- "Аудитория, похоже, состоит из безмозглых, перекрашенных, плохо одетых детей, которых можно встретить на большинстве концертов хроматического метала. Каждый из них настолько погружен в свой собственный образ, что зачастую даже не знает, что это за группа, которую они видят перед собой. Но сегодняшний вечер они запомнят навсегда, потому что Головорезы вот-вот выйдут на сцену".

Так гласит задняя обложка "Колющей Стали", нового концертного альбома группы Головорезы. Некоторые люди думают, что эти короли хрома становятся слишком претенциозными, когда говорят о себе, но у меня была возможность поговорить с Кнайфэйджем, солистом и басистом группы, который думает иначе.

Джефф Дэниел: люди часто говорят, что вы, ребята, попросту излишне претенциозны, когда говорите о себе. Как ты думаешь, почему им так кажется?

Кнайфэйдж: Всё просто. В отличие от большинства современных хроматических групп, мы уходим корнями в старые панк-групп конца 1970-х и начала 80-х. Это не тот взрывной стиль, который раньше назывался спид-метал, хотя мы часто его используем. Политика - это движущая сила нашей группы. И поэтому, мы настолько политичны, что навязываем себя нашим слушателям. Если это претенциозно, то, наверное, так оно и есть.

ДД: Когда вы говорите, что вы политическая группа, что вы имеете в виду?

К: Мы рассматриваем себя как посланников. Это наша работа, открывать глаза нашим слушателям нашей музыкой. Лучшие сообщения, открывающие глаза, содержатся в политических вопросах и историях.

ДД: Нравится песня "Калакари"?

К: Определённо. Большинство людей сегодня даже не помнят имени Хирама Калакари, и уж точно не помнят, что он сделал. Мы играем песни о вещах, которые сформировали нашу жизнь. Мы стараемся говорить правду так, как мы её видим, а не так, как хочет услышать публика.

ДД: Тогда как ты объяснишь успех "Kalakari"? На сегодняшний день этот трек занимает четвёртое место в топ-десять "EuroRadio".

К: Ты меня поймал. Если бы мы знали, что это будет такой хит, ну, я не знаю. Может быть, мы сделали бы что-то другое, чтобы продвинуть альбом. Хотя я полагаю, что на самом деле это не будет иметь особого значения, так как я всё ещё думаю, что среднестатистический человек так и не узнает, кем был этот грёбаный Калакари.

ДД: Возвращаясь к вашей политической мотивации, как ты объяснишь политический смысл в "Ginsu Lover"?

К: Легко, я сказал, что у нас есть своя политическая подоплёка, но не вся наша жизнь мотивирована ею. Но если ты прислушаешься очень внимательно, то обнаружишь, что это своего рода политическая песня. "Ginsu Lover" - это не сексуальный любовник, а скорее член банды бустеров, который чрезмерно увлечен использованием своих "Потрошителей". Это такие парни, как "Ginsu Lover", которые делают наши улицы небезопасными для прогулок по ночам.

ДД: Каковы перспективы "Cutthroat"? "Slashing Steel" называют новой инновацией в музыкальной индустрии, как вы намерены её развивать?

К: Ты меня поймал. Когда мы выпустили концертный альбом с совершенно новым материалом, мы ожидали, что наши яростные фанаты купят его, и на этом всё. Теперь эта чёртова штука разошлась и распродалась тиражом более двух миллионов экземпляров. Я думаю, что мы решим, что будет дальше, после нашего тура.

-ДД

DESTINY: ВСЁ ЕЩЁ НА ГРАНИ, ВСЁ ЕЩЁ СРАЖАЯСЬ С ВОЙНОЙ

"Fifty years gone by
Since we heard our nation's cry
Fifty years gone by
Since we all watched you die"

Именно такие тексты делают "Desteny" одной из самых провокационных групп нашего времени. Их новый хит "Song for John (Fifty Years)" не только наполнен политической риторикой, но и напоминает нам о том времени, когда Америка ещё была великой.

Джесси Мур из "Desteny"

Начиная с их дебютного альбома "Walking the Skies", "Destiny" не прекращая снабжают публику слушателей песнями, которые попадают в самое сердце. Основательница группы Джесси Мур объясняет, - "Мы не всегда были политичны. На самом деле, ещё десять лет назад я не заботилась ни о чём, кроме зарабатывания денег. Всё, чего я хотела - это славы и всех сопутствующих ей благ. Но теперь, времена изменились. Похоже, всё, чего я хочу сейчас, это донести до вас своё послание".

Но слава и удача ускользали от них в течение многих лет, пока им не довелось выступить на разогреве, для ныне несуществующих, "Cowboy Panzer". Именно во время этого тура публика по-настоящему начала замечать их музыку.

- "Я думаю, это из-за того, что "Cowboy Panzer" были такими глобальными и политизированными. Я узнала, что мы собираемся открывать для них тур, и вдруг поняла, что наша музыка должна измениться. В том туре я написала, должно быть, тридцать песен, некоторые из которых в итоге вошли в наш сет".

Несмотря на растущий интерес, который Джесси проявляла к политическим вопросам, группа продолжала выпускать и другие песни.

- "Я помню, как мы в первый раз вошли в студию после тура с "С.Р.". У меня были все эти песни, которые я хотела записать, но группа начала прямо с этой "конфетки" под названием "Input Out". Я была в ярости. Я имею в виду, что здесь была я с этими замечательными посланиями, готовая петь, а всё, что хотели сделать эти ребята, это поговорить о неудачных отношениях".

- "Это было примерно тогда, когда я пригрозила уйти от них. Теперь, вспоминая об этом, я понимаю, почему группа не думала, что я говорю серьёзно. За первые девять месяцев нашего существования, я, должно быть, раз шесть угрожала уйти от них. И всё это время я использовала эти угрозы, чтобы добиться своего. Я действительно была избалованным ребёнком".

- "Мне потребовалось около пяти месяцев, чтобы убедить их, что я говорю серьёзно. К тому времени у нас уже была готова запись "My Baby Left Me For a Short Circuit". Умоляя группу, я убедила их начать всё сначала, используя материал, который я написала во время тура, вместо таких вещей, как "Input Out". Когда всё это закончилось, примерно через десять месяцев после того, как мы подчистили материал из "My Baby", мы записали "Dinner With Himmler"".

- "Именно этот альбом привлёк столько внимания критиков. Они назвали это новым политическим чувством 2000-х годов. Слава и удача, которые ожидала "Destiny", были обретены".

Их второй альбом после тура с "Cowboy Panzer", завоевал им ещё большую известность. Настолько, что они смогли гастролировать в качестве хэдлайнера, а не группы на разогреве. Ударник "Destiny", Таймmастер, вспоминает:

- "Это были серьезные перемены. Я имею в виду, вчера мы выступали на разогреве для Большой группы. А теперь мы - Большая группа. Я до сих пор помню разницу в фанатах. Ещё вчера мы барахтались со старыми номерами, слушая как зевают фанаты, а в следующее мгновение фанаты сходят с ума".

- "Я помню один концерт, который мы проводили во время тура "Cheyenne Mountain", когда тот изящно выглядящий Хромер подошёл ко мне и предложил поразвлечься. Такого рода вещи никогда не случались, пока группа выступала на разогревах".

После релиза "Cheyenne Mountain", группа привлекла излишнее внимание европейцев. Фактически, альбом был запрещён на некоторое время в нескольких странах за океаном.

- "Я помню это", говорит Таймммастер.
- "Джесси была раздавлена. Она была настолько поглощена своим новым политическим настроением, что впала в депрессию из-за того, что её послания не услышит весь мир. Но мы должны были беспокоиться не о европейцах. Здесь, в Соединённых Штатах, у нас были несколько корпораций, которые предпочли остаться инкогнито, хотели видеть "наши головы" в мировых новостях".

- "Не раз в этом туре нас выручала наша закулисная команда и сопровождение, в том числе и пара парней, которые были профессиональными борцами, ещё в 90-х. Они вышвыривали людей, которые хотели сделать что-то ещё, кроме того, чтобы похвалить нас."

У группы всё ещё есть некоторые проблемы с поклонниками. Два раза во время последнего тура фанатов задерживали за попытку пробраться в автобус группы. И не раз молодые девушки заявляли, что подвергались нападениям со стороны членов группы.

- "Да, я знаю о всех этих штуках. Но что меня действительно поражает, так это то, что фанаты действительно считают, что два арестованных позера были кончеными дорфхэдами ищущими место, где можно пополнить запасы. Что касается этих попыток "изнасилования", то это просто корпорации, которые изо всех сил стараются убрать нас с глаз долой. Наши истинные поклонники знают, что каждый из нас постоянно вовлечён в какие-нибудь неприятности".

"Destiny". Группа, сражающаяся за правду. В борьбе с корпорациями, которые не желают слышать правду, всё, что они могут сделать - это надеяться выжить.

НОМАДЫ: ДВА МНЕНИЯ С ДОРОГИ *от ДЖЕЙМСА НЁРДВЕЛЛА*

МакКейны: Фермеры в Бегах

Бад и Марта МакКейн пытались удержаться за свои земли, но агрокорпорации были полны решимости избавиться от них. Даже после того, как агрокорпорации купили местный банк, чтобы они не могли выкупать свою собственность, МакКейны были непоколебимы в своём решении остаться на земле, которая принадлежала их семье на протяжении многих поколений. Затем начались "неприятности" - их старший сын погиб в дорожно-транспортном "происшествии", дочь стала наркоманкой из-за корпоративных наркоторговцев.

Затем пришла чума. В течение двенадцати часов весь скот и птица были мертвы, посевы превратились в труху. МакКейны покинули свои земли, пообещав когда-нибудь вернуть то, что принадлежало им по праву. Это была мечта, которую они разделили со многими другими.

С годами МакКейны создали новую семью, семью бездомных и обездоленных. Они прибывали пешком, на мотоциклах, на целых флотах из автодомов. Под руководством Бада МакКейна они образовали бродячую общину, известную посторонним как "Хаскеры" (Шелуха), из-за их происхождения с кукурузных полей. Путешествуя по дорогам Америки, находя работу там, где полу- чится, разбивая лагерь, когда это воз- можно, двигаясь дальше, когда местные жители больше не могут их терпеть, "Хаскеры" имеют общую цель - когда- нибудь вернуть свою землю.

Названные террористами за их решительные удары по индустрии, которая сделала их бездомными, МакКейны предпочитают думать о себе как о чес- тных людях, ставших борцами за сво- боду. У "Хаскеров" хорошая память. У тех, кто дружит с ними, есть союзник на всю жизнь, у тех, кто злит их, есть опас- ный враг. Вернут ли МакКейны свою украденную родину? Время покажет. Но с каждым новым злодеянием, со- вершаемым агрокорпорациями, их численность увеличивается.

Сумасшедшие лоскуты: Братство наёмников

Центральноамериканские войны были тяжёлыми для солдат, которые сражались в них. Ещё труднее было возвращаться домой. Города оказывались городскими пустошами, непригодными для того, чтобы обзаводиться семьёй. Дома, посёлки, целые города исчезли с карт, став жертвами прогресса.

Эти молодые солдаты вернулись в Америку, где ни осталось ничего святого, и всё продавалось. Многие обнаружили, что они являются нежеланными реликтами прошлого. Не имея ничего другого, к чему можно было бы обратиться, многие из этих обездоленных военных мужчин и женщин обратились к единственной сети поддержки, которая у них была, друг к другу, и единственная профессия, которой они владели, была война.

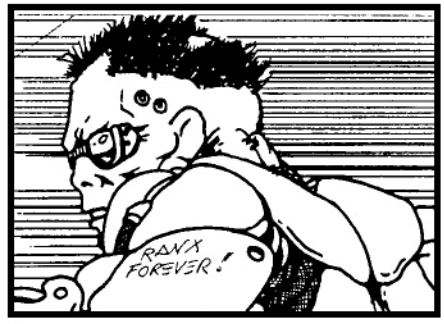
Собранные со всей страны, "Сумасшедшие лоскуты" - одна из таких групп. Вместе они образовали одно из много численных ответвлений культуры Номадов - братство наёмников. Названные так из-за своей яркой униформы, разношёрстной коллекции лос-кутов ткани, грубо образующих камуфляжный узор, они продают единственный товар, который у них остался в раз- рушенном мире - их честь и боевые навыки. "Сумасшедшие лоскуты" нанима- ются по одиночке или небольшими группами. Многие выступают в качестве телохранителей, другие нанимаются в качестве свободных наёмников, корпоративной группы захвата, или как киллеры и убийцы. "Сумасшедшие лос- куты" ставят честь превыше всего. Вы можете быть уверены, что они никогда не изменят своим хозяевам, никогда не продадут, никогда не отступят и никогда не бросят товарища.

"Сумасшедшие лоскуты" считают себя последним бастионом профессиональной чести в хаотичном обществе. Именно эта бескомпромиссная репутация сделала "Сумасшедшие лоскуты" мощной и уважаемой силой в этом Киберпанк-мире.

NIGHT CITY TODAY
17 Декабря 2020г.
Том CCVI, Выпуск 46
РЕПОРТ

БАНДЫ БУСТЕРОВ: Уицы Небезопасны

Специальный репортаж



От Микуру Понсумису

На улице бушует пожар, охвативший все окрестности вокруг нас. Подпитываемый дешёвыми синтетическими наркотиками, дешёвым кибер-оснащением, дешёвым автоматическим оружием, пожар бандитизма вновь грозит уничтожить Найт-Сити.

За последние две недели количество беспорядочной стрельбы увеличилось на пятьдесят процентов. Вчера двое невинных прохожих были убиты градом пуль, когда те шли в продуктовый магазин на углу. Их преступление: прогулка по участку территории "Crazy Chicken" во время бандитских разборок.

Банды. Это твои соседи. Твои дети. Ты должен знать этих парней и быть начеку. Потому что на улицах Найт-Сити не безопасно.

"Шайка Брейди" - это расширенная семейная банда, защищающая сбежавших детей. Несколько старших "взрослых" управляют бандой и защищают территорию, в то время как младшие члены банды воруют и занимаются торговлей для поддержания семьи. Расширенные семейные банды привязаны к своей территории и яростно защищают своих членов.

"Легион Красного Хрома" - это банда бритоголовых - группа молодых мужчин объединённых вокруг определённой идеологии ненависти. Униформа, флаги и митинговые лозунги - в порядке вещей. "Краснохромы" будут атаковать всё, что они считают "неправильным" (об этом далее).

"Стальные Молотобойцы" - типичная хром-металл банда. Хромеры любят сосредотачиваться вокруг своих любимых рок-групп, интерпретируя тексты песен как приказы своих героев. Они занимаются совершенно безрассудными, случайными актами насилия в качестве средства самовыражения.

"Гиллиганы" - банда самообороны, в данном случае это военизированные геи, которые устали от нападений, например "Легиона Красного Хрома". Они относительно спокойны, пока вы не заходите на их территории (район "Марина") и не тревожите их.

"Кеннеди" - обычная банда позеров. Позеры принимают "клонированный" вид для защиты (один Кеннеди выглядит точно так же, как другой), себя и воздействия на других (двадцать Джонов Фицджеральдов Кеннеди довольно жуткое зрелище). Такие банды сосредотачиваются на воссоздании своих собственных причудливых интерпретаций поступков своих кумиров, например, "Выходные Кеннеди в порту Хианнис", во время которых все четыреста членов собираются в одном месте для недельной оргии разрушений.

"Металлические воины" - банда боевиков, деятельность которой сосредоточена вокруг своего "кодекса воинов". Сложные боевые ритуалы, затейливые звания и нательная броня - всё это мистическая составляющая. Боевые банды опасны, ибо, если они объявляют кому-то войну, то никогда не отступят.

"Пираньи" - типичная банда тусовщиков. Они устраивают вечеринки, пьют Смеш, принимают (и торгуют) наркотики, а также грабят людей, и всё это в рамках образа жизни "Потому что могу". Для этих парней вечеринка - это всё.

"Инквизиторы" - банда культистов, банда ненависти, они сосредоточены на определенной идеологии, в данном случае религиозной. Инквизиторы считают киберимпланты богохульством и помышляют о том, чтобы вырвать всё это прямо из твоего тела. Они называют это "спасением твоей души".

Уолтер Пикеринг с Улиц Найт-Сити

Откровения Улиц с Кровавыми лезвиями

Новости из Найт-Сити - город никогда не бывает по-настоящему тёмным, по крайней мере для тех, кто в нём живёт и умирает. Безжалостные неоновые контуры стали и стекла. Ночь в Найт-Сити - это горячая пульсирующая штука. Вы чувствуете, как она течёт по истерзанным венам одурманенных Дорфхэдов, сидящих на Кружеве и Слэме. Видите её в пристальных взглядах перекроенных позеров, только что вышедших из-под ножа. Но не важно, что вас поразит, вы, вероятно, не выдержите этого в одиночку. Вы принадлежите этому Городу, или умираете. Люди стекаются в кучу, как расплескавшаяся кровь, двигаясь под тысячи разных песен.

Вы услышите песню "Кровавых лезвий" только один раз, и вы никогда этого не забудете. Я никогда не узнаю, почему банда бустеров, таких как "Кровавые лезвия", позволила мне провести ночь со своей стаей, возможно, я застал Хакмэна, вождя бустеров, в хорошем настроении. Это была вечеринка: младший брат Хака получил свои когти.

Просто короткая сводка для вас, людей, живущих в пригородах, наве рное, вы никогда не слышали про этих бустеров прежде. Здесь, в городе, их как грязи. Банды, подобные "Лезвиям", сплавили кибер-оснащение и насилие в смертоносную форму уличной моды, которая уносит жизни более сорока граждан в неделю.

Продолжение на стр. 229

Начало на стр. 228

Среднестатистический бустер - это аморальный технофил. "Железное" и "Мокрое" оснащение, это хлеб насущный для бустеров, и они сделают что угодно, чтобы заполучить его. Поджоги, грабежи, вандализм, убийства. Если где-то есть деньги, достаточные для ещё одного небольшого усиления с чёрного рынка в подпольной клинике, бустер возьмётся за это, как только оно отразится в его зеркальных очках. Говорят, с каждым разом всё легче. По мере того, как устанавливается всё больше и больше железа, высверливаются разъёмы, и имплантируются чипы, бустер всё глубже погружается в свой изменённый психологический мир механического хаоса. Лучшие из них становятся главарями, худшие - машинами для убийства, сидящими на грани кибер-психоза, готовыми обнулить себя и всех окружающих, ради последнего большого шанса.

Хуже всего, что бустеры передвигаются стаями.

Может быть, именно моя рука, которую я потерял в Лиме, провела меня к руководителям "Лезвий". Это была старая модель, военная, потёртая сталь и потрескавшийся пластика поставили меня на один уровень с ними. Они затёрлись на старом складе, в стороне от главной дороги. По двое и по трое они проходили внутрь, перекрикивая оглушительный хардкор уличного рока. Несколько человек схватили промасленные тряпки и начали чистить свои когти от свежей крови с кусочками позеров, искавших приключений. Хакмэн сидел на своём пластиковом кресле, глядя металлическими глазами на покрытые граффити стены своей берлоги. Одурманенный дорфами, он был не в настроении отвечать на вопросы. Только когда его брат, пошатываясь, вошёл внутрь, на каменном лице промелькнула вспышка. Скрестив металлические руки на бронированной груди, он обнажил свои когти. Сигнал для остальных.

Они набросились на брата Хакмэна со всех сторон, звериные крики вырывались из их глоток, когти выскакивали из рам в пальцах. Стальные и плотские монстры, подталкиваемые наркотиками, музыкой, механизмами и всем остальным. Пацан оскалил зубы, когда первая пара сделала свой подход, нанося удар в цель, вырезая кровавые слезы на его теле с мастерством хирурга. Он не сопротивлялся, не убегал, не кричал. Вскоре его руки, ноги, грудь покрылись тонкими разрезами.

Колени подогнулись, и он упал на пол. Я с завороженным ужасом наблюдал, как стая набрасывается на свою жертву, пинаясь и избивая. Через несколько минут всё было кончено, они потащили изломанного пацана к его старшему брату, бросив его к ногам своего вождя.

- "Вставай", прорычал Хакмэн.

Парень поднялся на колени и уставился в никуда. - "Больно", пробормотал он распухшими губами.

От удара он растянулся на полу берлоги. - "Жизнь боль", сказал Хакмэн, прерывая насмешки своих собратьев по банде. - "Ты рождён в мире боли. Если тебе это не нравится, просто проваливай. Выметайся наружу, в канаву. Свернись калачиком и сдохни там. Мы приветствуем боль. Мы - Боль. Но мы защищаем себя. Посмотри вокруг себя. Мы и есть Город. Используй свои когти, чтобы причинять боль. Будь одним из нас, и боль не коснётся тебя, ты сам станешь болью". Он поднялся со своего кресла. - "Ты готова стать болью?".

Он заставил себя встать, кровь окрасила пол в маслянистый красный цвет. Он повернулся к ближайшей "Лезвию" и ударил его в челюсть кулаком в кожаной перчатке. Бустеры одобрительно взревели. Ответ был положительным.

Они выскочили из здания, обнажив когти. Они несли пацана на плечах. Они будут прокладывать себе путь через весь город, направляясь к ожидающему их риппердоку, рубя и сжигая всё на своем пути. Копы держатся подальше, никакой бонус за сверхурочные не стоит того, чтобы связываться с инициацией "Кровавых лезвий".

Больницы сообщают о тринадцати пострадавших в результате беспорядков той ночью, и всё это для того, чтобы пятнадцатилетний пацан мог получить свои когти и присоединиться к своим братьям. Перед тем как я покинул берлогу, Хакмэн, охлаждая свой пыл банкой "Smash", спросил меня, что я думаю о его семье. Я вытащил кассету из руки и сунул её в сумку. Он сможет прочитать об этом в Сети, как и все остальные.

- Уолтер Пикеринг, "News 54"

Arasaka Security Corporation
Введите паспорт: ΔΔΔΔΔΔΔΔΔ
Доступ предоставлен
Требуемый файл?: Симбиотик
Пожалуйста ожидайте
• • • • • • • • • • •
Симбиотик
"Симбиотик " - это имя файла об обновлениях в банде бустеров "Железные Прицелы", которая финансируется и контролируется "Arasaka".
Далее следуют уточнения:
Члены банды: 43
Усовершенствования: Разнообразные
Место: Найт-Сити.
• • • • • • • • • • •

В соответствии с моим заданием я встретился с упомянутой бандой бустеров в назначенном месте встречи. По прибытии они просканировали меня на предмет наличия оружия и другой различимой кибернетики. Когда они убедились, что я действительно являюсь представителем "Arasaka", предводительницу привели из ближайшего бара, где она, скорее всего, наблюдала за началом встречи.

Первые слова лидера, которая называет себя Брэндивэйн, показали мне, что банда явно не в восторге от идеи быть пешкой для "Arasaka", но смирится с этим положением из-за денег, которые мы вкладываем в банду. Затем она спросила, с какой целью я созвал эту встречу. После того, как я сказал ей, что "Arasaka" хочет, чтобы я сопровождал банду в течение недели, чтобы определить полный спектр их деятельности. Меня схватили сзади, и кто-то ещё угрожал моей жизни несколькими острыми лезвиями, торчащими из их рук.

Продолжение на следующей странице

Это оружие, которое запрещено законом, носит уличное название "Потрошители", и, судя по их внешнему виду, я бы предположил, что они именно это и делают с человеческими костями и плотью.

Первоначальная враждебность банды остыла, когда я твёрдо заверил их, что убийство меня или даже отказ позволить мне сопровождать их приведёт к немедленной остановке средств, предоставляемых корпорацией "Arasaka". У меня сложилось впечатление, что члены этой банды ненавидят свою собственную человечность так же, как и других людей. Это ещё сильнее подкрепило мои предположения о том, что члены банды, которые пользуются наибольшим уважением - это те, у кого больше всего металла присоединено к их телам. По моему мнению, члены этой банды могут легко контролироваться нашей организацией, просто контролируя денежные вливания, которые они тратят на покупку новой кибернетики.

Неделя, которую я провёл с бандой, доказала мне ещё одну теорию, которую я постулировал: банда не только ненавидит человечество [что само по себе может быть причиной её существования], но и любит причинять боль, калечить и убивать других, ради того, что, казалось бы, является чистым удовольствием от процесса. Эти два фактора приводят меня к выводу, что все члены "Железных Прицелов" страдают киберпсихозом, и прекращение наших связей с ними в ближайшем будущем, может оказаться лучшим решением для обеих сторон.

- Рэйчел Тайролл 9/1/20

БАНДИТСКОЕ НАСИЛИЕ ПОЛЫХАЕТ НА УЛИЦАХ НАЙТ-СИТИ

Автор Исида Бес

Рано утром семнадцать юношей были убиты в ещё очередной стычке банд бустеров. Уличные источники сообщают, что группа членов банды "Железные Прицелы" собралась в баре, известном как "Радужные Ночи" где они столкнулись с "Инквизиторами" в красных мантиях. После короткого спора завязался бой, а когда всё закончилось, там остались семь мёртвых инквизиторов и десять мёртвых "Железных Прицелов".

Когда нам наконец удалось связаться с предводителем "Инквизиторов", который попросил не называть его имени, ему было что сказать о сегодняшнем, и других инцидентах, к которым он был причастен.

- "В полночный час, когда звук шагов по мостовой вселит страх в твоё сердце, Инквизиторы" будут там, чтобы судить тебя. Сегодняшний пример, нападение на еретиков, известных как "Железные Прицелы", это всего лишь начало нового порядка, который грядёт. Нового порядка, который возглавят "Инквизиторы".

- "Я стою здесь перед публикой не для того, чтобы проповедовать о надвигающейся гибели, а скорее о суде. Приговоре, который вынесут "Инквизиторы". Большинству людей нечего бояться, но есть и такие, кто должен задуматься о своих грехах и о том, как скоро они будут за них наказаны".

- "Для того, чтобы подкрепить это утверждение, мне достаточно всего лишь показать на случай с еретическими участниками "Железных Прицелов". Они, как и любой другой, кто сотворил неестественные механизмы в своей Богом данной плоти, будут уничтожены "Инквизиторами", все до последнего человека. Если это недостаточно ясно, то позвольте мне перефразировать - если в вашем теле нет металла, вы в безопасности. Если вы добровольно подверглись такому богохульному слиянию, то берегитесь. "Инквизиторы" здесь, чтобы судить вас".

Хотя он не хотел раскрывать свою личность перед публикой, глава "Инквизиторов" считает, что он имеют какое-то более древнее, уже позабытое религиозное происхождение, что можно рассматривать как причину его несколько иных взглядов на современное общество. Каковы бы ни были его мотивы, глава "Инквизиторов" передал своё предупреждение жителям Найт-Сити.

В заключение следует отметить, что шеф полиции Найт-Сити неохотно отвечал на вопросы, касающиеся его планов по борьбе с "Инквизиторами" и другими бандами, угрожающими жителям этого города. На самом деле, единственное, что мы смогли из него вытянуть, было, - "Без комментариев".

Звучит знакомо?

От первого лица

Одна ночь с “TRAUMA TEAM”

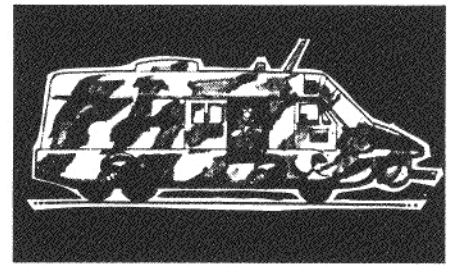
Врач Рич “Фрикаделька” Крамер, Оператор “Линии Жизни Trauma”, Подразделение Найт-Сити #23

Транспорт: модифицированный AV-4 P&W Ожидаемые уровень угрозы 7 Экипаж: 5: 2 Медтехника, 2 Соло, Водитель/Бортстрелок

6:30 : Ранний вызов. Отозвавшийся в складском районе. Потерпевший - жертва стычки бустеров. Счёт открыт. Травма печени и поджелудочной железы. Коллапс лёгких. ph крови на четыре единицы выше нормы. Пациент умер. Реанимировать не удалось. В качестве компенсации снята кибер-рука модели K-100 с боевыми улучшениями. Как обычно, предложили перечислить половину вырученных средств в фонд “Christmas”.

9:47 : Оповещение надломом карты в ресторане “Хара Кири Суши”. Обнаружил корпоративного пациента подавившимся куском кальмара. Нанёс резкий удар по спине и выбил инородный предмет. Зачитал пациенту список сборов за вызов. Пациент стал враждебен и угрожал судебным иском. Увеличил плату. Пациент вытащил огнестрельное оружие, вынудив Соло открыть огонь в целях самообороны. Пациент реанимирован и доставлен в медицинский центр. Предлагаю аннулировать контракт после оплаты счетов.

11:23 : Соло на территории “Raven Microcyb Inc.”. Корпоративная служба безопасности оказалась враждебна и отказалась разрешить процедуру извлечения пациента, заявив о своих первостепенных правах в связи с “Законом о корпоративном шпионаже от 2009 года”. Никто в команде никогда не слышал об этом законе, и в соответствии со стандартной процедурой мы продолжили извлечение. Адвокаты “Raven Inc.” должны быть оповещены о гибели шести сотрудников службы безопасности, которые находились на пути AV-4 во время отбытия. Пациент пришёл в себя и получил дополнительный счёт за боеприпасы и гонорары адвокатов компании.



14:15 : Перестрелка в центре города. Две надломанные карты. По прибытии обнаружена команда “R.E.O. Meatwagon Inc.”, в процессе погрузки пациентов, обладающих картами “Trauma Team”, на их борт. Следуя политике компании в отношении “Meat-воров”, мы предупредили их по громкоговорителю. Группа “R.E.O.” открыла огонь из огнестрельного оружия. Медсестра команды Честли Уайтстоун взяла инициативу в свои руки и запустила баки с напалмом. Последовавший взрыв стоил жизни как пациентам, так и команде “R.E.O.”. Однако быстрое мышление медсестры Уайтстоун спасло репутацию компании и команды. Предложил подать в суд на “R.E.O. Meatwagon Inc.” за возмещение счетов, выставленных пациентам и расходы на боеприпасы.

15:55 : Вызов надломом карты в “Гранд Илюжн Клуб и Бар”. Пациент Роербой Керри Евродайн. Пациент был в добром здравии, но подвергался нападкам молодых поклонниц. Распылили слезоточивый газ и эвакуировали пациента. Благодарный Мистер Евродайн оплатил счёт за услуги извлечения и новый комплект одежды со счёта своей студии, и дал нам очень хорошие чаевые. Ввиду того, что детки, кажется, наслаждались духом свободного хаоса, я сомневаюсь, что компании стоит беспокоиться о судебных исках от разгневанных родителей.

16:30 : На членов команды напали в баре во время перерыва между вызовами. Вооруженный дробовиком бустер предпринял попытку ограбления. Преступник был остановлен руководителем группы безопасности Джазом Тобиасом. Преступник обнулился, подав сигнал маленьким огоньком на киберруке, и мы предприняли меры, поместив его в наш криотанк. Реанимировать не удалось. Предложил конфисковать все личные вещи для покрытия выставленного счёта. Ввиду большого количества кибер-оснащения на пациентке, вполне возможно, что она находилась на первой стадии кибер-психоза.

17:40 : Вызов через Сеть в переулке за городским отделением “Елкс Лодж”. Пациент опознан как актриса “DMS” Саманта Хорн. Явная передозировка смесью Дорфов и Слэма. Пациент реанимирован. Последовали инструкции диспетчера по возвращению пациента в студию “DMS”. Направляясь на площадку студии “DMS”, команда попала в засаду, устроенную тремя AV-4 с логотипами “R.E.O. Meatwagon”. Предприняли манёвр уклонения. Основные стабилизаторы пробиты во время перестрелки. Противовоздушная оборона “DMS” открыла огонь на дистанции 275 метров, разгоняя машины “R.E.O.”, одна из которых разбилась над финансовым районом во время отступления. Пациент доставлен после уплаты пошлин за опасные условия и обещания провести ночь в городе с главным хирургом. Я принял решение сообщить всем экипажам “Линии Жизни” о состоянии боевой готовности 1 класса. Встречайте весь персонал и транспортные средства "R.E.O." "с крайней предосторожностью". Смотрите дополнительный отчёт об инциденте и повреждении транспортного средства.

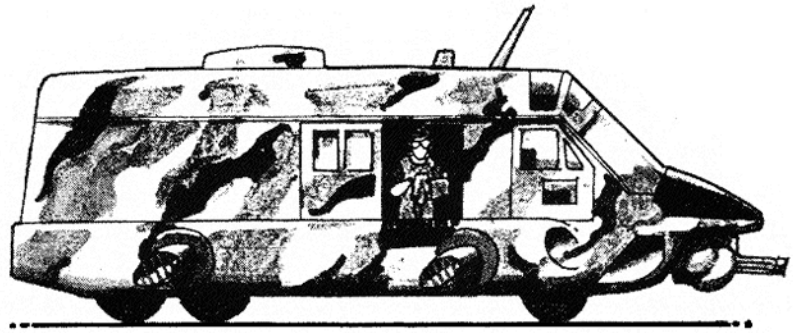
19:00 : Закончили смену и вернули машину в автопарк. Оплата сверхурочных и опасных работ регистрируется диспетчером. Команда помещается на двухдневный оплачиваемый отпуск, пока идёт ремонт транспортного средства. Все “Линии Жизни” укомплектовываются тяжёлым вооружением. Для урегулирования дел с персоналом “R.E.O.”, задействованы Фиксеры. Команде оставаться вместе до тех пор, пока инцидент не будет улажен. В экстренных случаях свяжитесь с командой по сетевому паролю "Stitch In Time"..... Конец доклада..... Конец репортажа.....

СКРИМЛИСТЫ

В 21 ВЕКЕ ЕСТЬ МНОГО СПОСОБОВ ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ НО САМЫЙ ЛУЧШИЙ ЭТОСКРИМЛИСТЫ - КОМБИНИРОВАННЫЕ ФАК-ГАЗЕТЫ, НАПРЯМУЮ СВЯЗАННЫЕ С БАЗАМИ ДАННЫХ МИРОВЫХ МЕДИАКОРПОРАЦИЙ.

ОБЫЧНО СКРИМЛИСТЫ ЭТО ПРОСТО ИНФОРМАЦИЯ, ДЕШЁВОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ РАСЖИЖЕНИЯ МОЗГА. НО ПОРОЙ, ЭТО СОВСЕМ ДРУГАЯ ИСТОРИЯ, БОЛЕЕ ГЛУБОКИЙ СМЫСЛ ТАИТСЯ ПОД ПОВЕРХНОСТЬЮ ВОДЫ БУДТО АКУЛА. ОБРЫВОК ДАННЫХ, КОТОРЫЙ ВЕДЁТ К НОВОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ, ВОТ ОН, ТОЛЬКО ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ.

ЗДЕСЬ ДЕСЯТЬ ПОВОДОВ ВЗГЛЯНУТЬ ЗА ГРАНЬ.



СКРИМЛИСТЫ

АВТОР: МАЙК БЛУМ

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ДИРЕКЦИЯ: ДЖАНЕТ ПИРСИ И ТЕД ТАЛСОРИАН

БАЗЫ ДАННЫХ: "WORLD NETWORK NEWS" И "NETWORK 54"

"SCREAMSHEETS™" 1990 "R. TALSORIAN GAMES", INC".
© 1990 "R. TALSORIAN GAMES, INC". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

NIGHT CITY TODAY

29 Декабря 2020г.
Том CCVI, Выпуск 28

"PETROCHEM" РЕАГИРУЕТ НА АНОНС "PGE" ОТ "BIOTECHNICA"

Даллас, Техас - неназванный представитель "Petrochem" сделал волнующее заявление для журналистов и отраслевых аналитиков после того, как "Biotechnica" опубликовала новый фермент "PGE". - "Мы считаем, что 6 месяцев - это недостаточный срок для проведения надлежащих испытаний этого генно-инженерного продукта. Потенциальная биологическая опасность огромна, особенно учитывая, что русские производят 10% мировой пшеницы и кукурузы. Если какой-то неожиданный побочный эффект уменьшит или уничтожит их сельскохозяйственную продукцию, это может привести к массовому голоду".

MIDWEST ROAD CONDITIONS TODAY

СПОНСИРУЕТСЯ "PETROCHEM"

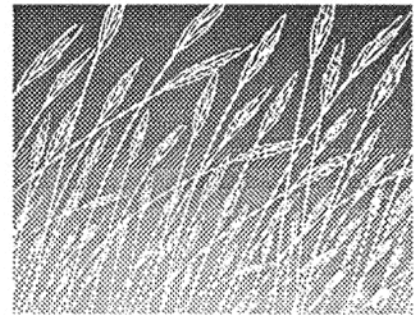
- "Без деятельности "Petrochem" жизнь в том виде, в каком мы её знаем, была бы невозможна..."
[Выдержка]

...Межштатная автомагистраль 40 перекрыта в восточном направлении, неподалёку от Форта-Смита, штат Арканзас, для ремонта моста... движение по межштатной автомагистрали 35 замедлено из-за колонны (*Nomads*) Номадов, направляющихся на юг, в округе Лайон, штат Канзас...маршрут "U.S. 81" близ Инида, штат Оклахома, был закрыт из-за разлива токсичных отходов, маршрут вряд ли будет открыт сегодня... замедленно движение по маршруту "Indian Nation Turnpike", к югу от Генриетты из-за дыма от пожара на свалке шин...сильные наводнения зафиксированы в некоторых штатах Залива, а также вдоль всей реки Миссисипи...кислотный град, докладывают из Омахи...инциденты со снайперами на шоссе, продолжающиеся в Форт-Уэрте, остановили движение транспорта...на дорогах к западу от Шривпорта появились наслоения мигрирующих сомов-мутантов...

"BIOTECHNICA" АНОНСИРУЕТ УЛУЧШЕНЫЙ "ФЕРМЕНТ РОСТА РАСТЕНИЙ" (PGE)

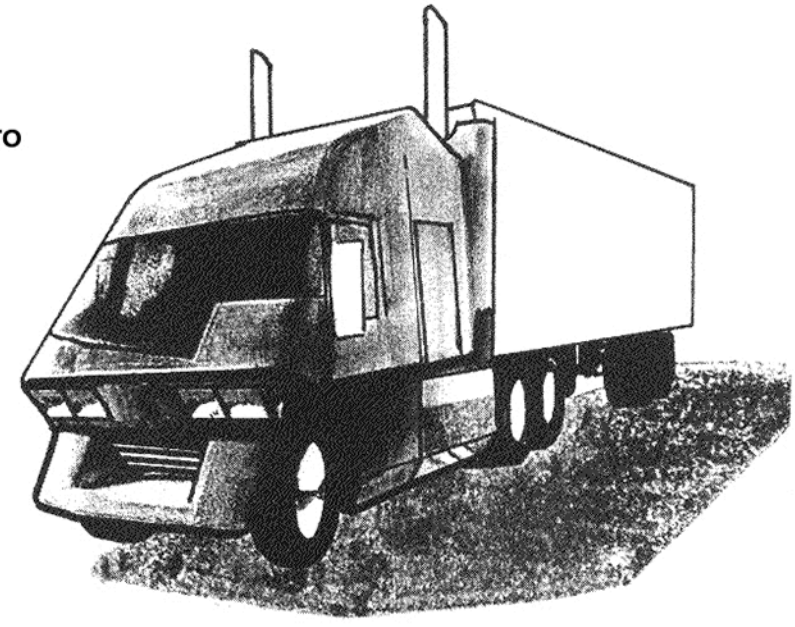
Ла-Хойя, Калифорния - сегодня, в интригующем анонсе официальные лица "Biotechnica" сообщили о разработке нового Фермента Роста Растений (PGE), который обещает увеличить производство зерновых и зернобобовых культур на 10%. Фермент, разработанный исследователями, работающими здесь, в исследовательском центре "Biotechnica", скоро пройдёт официальные испытания в "Министерстве сельского хозяйства США". "Biotechnica" ожидает, что "PGE" будет распространён к следующему году.

Биржевые аналитики ожидают, что "Biotechnica" быстро поднимется в цене, сельскохозяйственный гигант "Petrochem", как ожидается, понизится (см. стр. С-30)



ОБЗОР РЫНКА:

***"Night City Today"* Изучает**
Самое лучше из существующего оборудования.
Сегодня: "Yakurichi-Ural"
Тяжелый тягач BR70



Оснащён:
Полный кибер-интерфейс • Си-Би радио • Навигационная система с NAVSTAR® • Радар • Методическое руководство • Двуместная спальная кабина •

Силовая установка:
Rolls Royce CB40V • 5800 Л.С. • 177 по шоссе / 210 форсировано •

Сценарий #1:

Открытое Шоссе

Информация для игроков:
Игроки, находясь на западном побережье, обращаются в корпорацию "Biotechnica" по поводу вождения и сопровождения тягача с прицепом, загруженного "PGE" и экспериментальными образцами, со своей площадки в Ла-Хойе на объект "Министерства сельского хозяйства США" в окрестностях Нэшвилла, штат Теннесси. Группа должна преодолеть 3057 километров за 36 часов. "Biotechnica" предполагает, что сотрудники "Petrochem" попытаются наложить свои руки на "PGE", и команда должна ожидать неприятностей. В штатах Среднего Запада, где "Petrochem" владеет обширными участками территорий, корпорация может делать всё, что ей заблагорассудится.

Тягач это "Yakurichi-Ural" BR70, с полный кибер-интерфейсом, навигационной системой, Си-Би радио, приёмником радиолокационного предупреждения, 2 катапультируемыми сидениями с технологией "Zero/Zero", автоматическими огнетушителями, сонаром дорожного покрытия для активной подвески, предупреждающим об опасности / автоматическим тормозным радаром в радиаторной решётке, кондиционером, стереосистемой, спальной кабиной, лебёдкой и корпусом из кевларового стекловолокна (70 **SP**), с поликарбонатными окнами (30 **SP**). Силовая установка Rolls-Royce CB40V, 64 литровый турбокомпаундный свободно-поршневой двигатель V-12 с изменяемой геометрии, действующий в качестве газогенератора для 4 модифицированных турбореактивных двигателей Teledyne CAE J402, сжигающий смесь нитро-легированного высокооктанового бензина, мета-спирта, эфира и ацетона, баллон с ингибированной Красной дымящейся азотной кислотой доступен в качестве усиливающего окислителя в течение 25 минут. Максимальная мощность (нефорсированная) вала 5,800 лошадиных сил, нормальный объём топлива 1,200 литров.

Максимальная скорость - 177 км в час на шоссе (210 форсированных), 64 км в час по бездорожью (80 форсированных). Длина 8м, ширина 3м, высота 3,1м. Четыре дополнительных подвесных бака обеспечивают общую дальность поездки около 3380 км. Общая стоимость, если вам угодно, составляет около 120,000 ED/EB.

Прицеп представляет собой бронированный кузов (90 **SP**) с системой сигнализации, кондиционером и отдельным APU, и конечно две запасные шины (которые так же подойдут и тягачу). Различные ремонтные инструменты находятся в ящиках на тягаче. В верхней части спальной кабины установлен люк.

Команда также будет использовать два неприметных седана "Toyo-Chevrolet" в качестве разведывательных / эскортных машин. Каждый из них был оснащён Си-Би радио и опционально покрашен под "полицейский перехватчик (если хочешь, спорткар). Однако, ни на одном нет брони.

Груз состоит из 20 пластиковых бочек с "Ферментом роста растений" (PGE), 280 мешков высокоурожайного удобрения и 2 ящиков с тестовыми приборами.

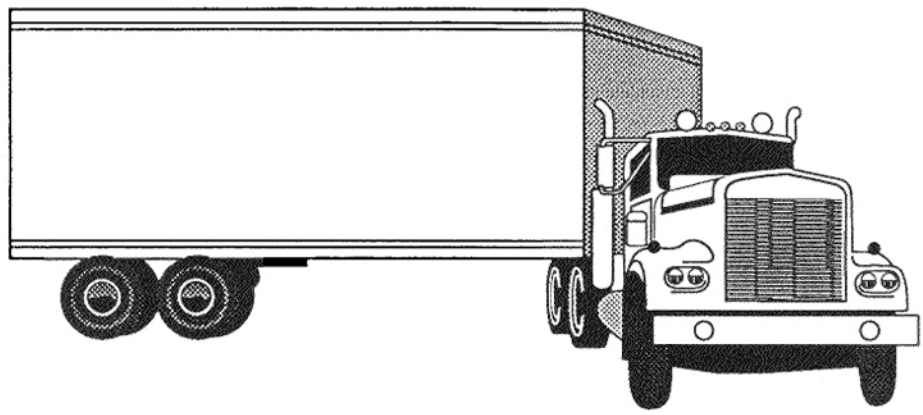
Члены команды получат по 1000 ED/EB каждый, в пункте назначения, если груз будет доставлен в целости и сохранности.

Заметки для ГМ:
"Biotechnica" использует команду игроков в качестве приманки. "PGE " в их грузовике на самом деле является ранней экспериментальной версией, в которой допущены ошибки. "Biotechnica" надеется, что "Petrochem": А) Будет отвлечена от реальной партии; Б) если фальшивый "PGE" будет украден, "Petrochem" потеряет несколько месяцев, выясняя, что с ним не так. Для достижения этой цели компания "Biotechnica" установила на тягач спутниковый передатчик, транспондер, который будет передавать информацию о местоположении грузовика (через независимых Нетраннеров и подставные компании), "Petrochem" один или два раза за всё время поездки. Передатчик - это неприметная коробка размером с пачку сигарет, прикрепленная под приборной панелью. Таким образом, персонажи могут рассчитывать на то, что их пару раз перехватят машины, вертолёты, блокпосты, корпоративные войска и т.д.

Если пробить броню над топливными баками тягача "Yakurichi-Ural", оставшееся топливо в этом баке может воспламениться. Пять баков содержат бензин/спирт/эфир/ацетон, по 300 литров в каждом баке, шестой бак содержит 300 литров Красной дымящейся азотной кислоты.

Настоящий груз отправляется совершенно другими способами и маршрутами, охраняемый наёмниками "Arasaka".

Однако, если персонажи всё же успешно доберутся до Нэшвилла вовремя, "Biotechnica" расплатится с ними без особого желания. Но в конечном счёте, никто не захочет иметь репутацию - предателей Соло.



NIGHT CITY TODAY

6 Октября2020г.
Том CCVI, Выпуск 29

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>СТАЛКЕР НАЙТ-СИТИ
>ДАВНОСТЬ : 3 НЕДЕЛИ : НАЙТ-СИТИ

БРАЙТМАН ОСВОБОЖДЁН ИЗ ТЮРЬМЫ

Найт-Сити, Калифорния - проведя 17 лет в тюрьме, Джошуа Брайтман был освобожден вчера по окончанию своего срока. Подозреваемый в том, что он был "Сталкером Найт-Сити", Брайтман никогда не был осужден ни за одно из 32 убийств, совершенных этим "Сталкером". Его посадили в тюрьму за похищение и покушение на убийство, после широко освещаемого судебного процесса. Однако, многие, считают, что Брайтман и есть тот самый "Сталкер". Бывшему менеджеру магазина электроники сейчас 39 лет.

Угрозы жизни Брайтмана уже поступали, и его заявление о намерении вернуться в Найт-Сити уже встревожило множество граждан. Представители полиции, однако, были равнодушны, заявив: "Мы каждый день имеем дело с кибер-психами, на фоне которых "Сталкер", похож на Санта-Клауса. Я думаю, Мистер Брайтман обнаружит, что улицы стали "немного" жестче, чем он помнит".

В соответствующих новостях федеральный прокурор Мел де Коста подтвердил, что обвинения против Брайтмана не будут предъявлены в соответствии с различными "Федеральными законами об оружии", поскольку срок давности истек. У Брайтмана был обнаружен значительный арсенал в момент его ареста, но обвинения не были выдвинуты в то время. - "Штат Калифорния совершил ошибку в обвинении Брайтмана", сказал де Коста. - "В то время мы были уверены, что он будет осужден по нескольким обвинениям в убийстве с особыми обстоятельствами, и поэтому не стали прорабатывать обвинения в хранении оружия. К тому времени, когда начался судебный процесс, наши ресурсы были рассредоточены очень тонким слоем по различным Центральноамериканским делам "Международных наркобаронов", и поэтому обвинения так и не была проработаны".

>БРАЙТМАН
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ : НАЙТ-СИТИ

ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ "СТАЛКЕР" ПОКУПАЕТ КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ

Найт-Сити, Калифорния - Этот репортер узнал, что Джошуа Брайтман, недавно освобожденный из тюрьмы и подозреваемый в том, что он является "Салкером Найт-Сити", в последние несколько дней подвергся обширной кибернетической имплантации. Точная природа его усовершенствований неизвестна, но он потратил более 3,000 долларов только на сами устройства.

Представитель полиции Найт-Сити Клод Максвелл лишь сказал, - "Пока Брайтман не приобретёт никаких незаконных кибер-технологий, мы не можем его тронуть". Когда его спросили, планирует ли полицейский департамент Найт-Сити следить за приобретаемым Брайтманом кибер-оснащением, Максвелл ответил, - "Без комментариев".

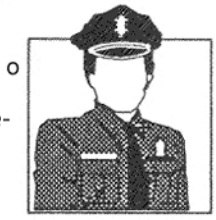
РАЗЫСКИВАЮТСЯ: лица с опытом работы в археологии для работы над корпоративным исследовательским проектом. Предпочтение отдаётся специалистам по ранним британским мегалитическим памятникам. Высокая $$$. Свяжитесь с Хадсаном
т. 1-212-555-6798

"BODY IMAGE"
Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Interfaced.
Мастера Хакеры
Для всех ваших потребностей в Сетевой безопасности. Контакт DF 562-128, код 1226, Бесплатный анализ .

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>УБИЙСТВО
>НАЙТ-СИТИ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ :

КРИМИНАЛЬНАЯ СВОДКА



Сводный отчет о преступлениях за прошлую неделю гласит следующее: 72 убийства, что на 2 больше, чем за ту же неделю прошлого года; 190 покушений на убийство, что на 6 меньше; 590 тяжких преступлений, что на 12 больше; 15 похищений, что на 1 больше;
(см. Стр. С-6)

СМОТРИТЕ "NEWS 54" С ДОНДРЕ УИТФИЛДОМ

8:00 НА КАНАЛЕ 54.

МАКСИМАЛЬНО ИНФОРМАЦИОННЫЙ КАНАЛ

Сценарий #2:

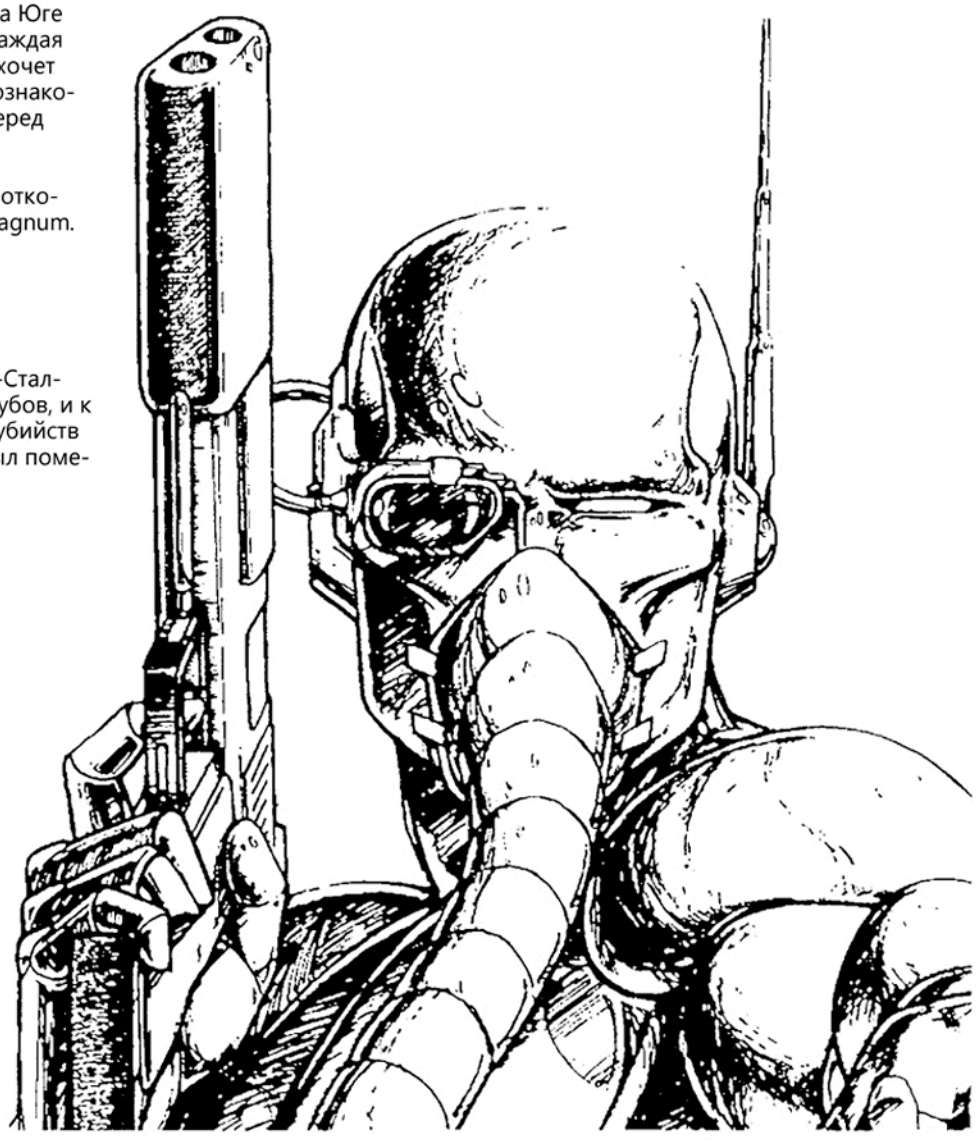
Обратно в карцер

Информация для игроков:
К героям обращается Кэрол Медина, начинающий Фиксер, который нуждается в защите. Недавно она получила некоторые сведения, которые доказывают, что Джошуа Брайтман действительно является "Сталкером Найт-Сити". Она пытается заставить "Network News 54" и "World News Service" сделать ставку на эти доказательства, но это займёт день или два, чтобы сделка состоялась. В то же время она беспокоится о том, что обе корпорации попытаются заполучить это даром, а также беспокоится о возможном визите "Сталкера". Она заплатит по 500 евро каждому из 6 персонажей, чтобы обеспечить свою безопасность в течение двух дней. Персонажи могут выбрать, где обустроить своё "безопасное логово", если оно находится в Центре, на Юге города, или в Чертер-Хилл. Каждая из новостных корпораций захочет послать кого-нибудь, чтобы ознакомиться с доказательствами перед началом торгов.

Сама Медина вооружена коротко-ствольным револьвер .357 Magnum.

Заметки для Рефери:
Брайтман, несомненно, Найт-Сталкер. Он уже вооружился до зубов, и к тому же уже совершил пару убийств за последнюю неделю. Он был помешан на технологиях до того, как попал в тюрьму, и увлечённо следил за развитием кибер-оснащения. Он пошёл на всё, чтобы приобрести кибер-оснощение: "Нательные пластины", кибер-конечности, почти все виды легальных и нелегальных кибер-технологий. Он не страдает кибер-психозом как таковым, он был психом задолго до того, как появилась кибернетика. Брайтман сверхъестественно скрытен и обожает "пугать" своих жертв, прежде чем прикончить их. Он очень хорошо разбирается в электронике более простого типа, например, в телефонах и линиях электропередач. Как "Сталкер", он имеет обширный запас больших ружей и ножей, носит чёрный комбинезон и балаклаву.

Каждая из двух новостных корпораций в разное время пришлёт следователя, чтобы просмотреть собранные Мединой доказательства (коробку из-под обуви, полную ужасных фотографий). В течение следующих 18 часов или около того обе корпорации делают ставки и торгуются. В конце концов, поздним вечером второго дня, одна корпорация объявит победившую ставку, исполнительный директор другой, в порыве злобы, позвонит Брайтману и скажет ему, где находится Медина и почему он должен нанести ей визит. Пройдёт шесть часов, пока будут согласованы платежные реквизиты, и корпорация пришлёт команду для сбора доказательств. За это время Брайтман нанесёт удар...



NIGHT CITY TODAY

13 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 30

REPORT

МЕДИА: “DMS” РАСПРАВЛЯЕТСЯ С КОНКУРЕНТАМИ

Лос-Анджелес, Калифорния - В результате правления FCC “La Rosita”, “Diverse Media Systems” энергично преследуют не лицензированных конкурентов. Судебные иски, саботаж, перехват документооборота, физическое воздействие, физическое преследование - всё это было использовано в агрессивных усилиях по противодействию программированию "независимых". физическое преследование - всё это было использовано в агрессивном противодействии "независимым" программам. Другие медиакорпорации также воспользовались новыми послаблениями в правилах, но только “DMS” вышла за все допустимые рамки... Кто-то сказал бы - мимо них.

В этой статье мы рассмотрим последние действия “DMS” и попытаемся раскрыть причины
(продолжение стр. C-2).

>KRAB
>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :
ЛОС-АНДЖЕЛЕС

ДЖОШ КАРБОНЕЛЛ СОЗДАЁТ ВОЛНЫ В ОКЕАНЕ

Медиа-ренегат Джош Карбонелл снова щиплет за нос корпоративных воротил из “DMS”! Его пиратская радиостанция “KRAB”, работающая на старой нефтяной платформе в канале Сан-Педро, в последнее время сокрушила несколько крупных историй, две из этих историй показали репортеров “DMS” в очень плохом свете. В выпуске “Генетический скандал в Империал Вэлли”, репортер “KRAB” Джулиан Моралес раскрыл, что частные детективы “DMS” были вовлечены в сокрытие крупной биологически опасной свалки отходов. В своей собственном выпуске “Более глубокий взгляд”, Джош сам следил за историями, запущенными “DMS” и “Network 54”, “DMS” выглядели особенно глупо. “KRAB” также стала любимой музыкальной станцией в Лос-Анджелесе.

Джош приписывает свой успех "сексу, наркотикам и худшему музыкальному вкусу к западу от Скалистых гор. Я позволяю своим Ди-Джеям делать свои собственные программы и ожидаю, что мои репортеры будут поднимать острые темы”.
(продолжение стр. C-15).

>БОЛЬШЕ :

ПОСТЕПЕННОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ

С лета 2011 года жители Элая подвергаются воздействию опасных излучений, в частности, передачи пиратской радиостанции “KRAB”. Станция производит сигнал, достаточно сильный, чтобы достичь 37 миллионов жителей Лос-Анджелеса и его окрестностей, хотя, также бывало, что она отключалась от эфира с интервалами до недели. Дикая и мохнатая смесь политического рока, “нетрадиционных” новостей и других неожиданных программных элементов, сделала эту станцию фаворитом городских радиоприёмников. Ди-Джей Мантджой Синг, Рене Диллон и (см. стр. C-15).

>CALHUA-MEXICA
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛОС-АНДЖЕЛЕС

БАНДА БУСТЕРОВ ГРОМИТ НЕЗАВИСИМУЮ РАДИОСТАНЦИЮ; 3 УБИТЫХ

Сегодня, рано утром местная банда бустеров совершила налёт на пиратскую радиостанцию, работающую под названием “Radio Free Burbank”, и уничтожили их студию и мобильные устройства. Погибли три человека, в том числе владелец станции Марк Спрингфилд. Станция, работавшая на различных FM-каналах, была отмечена уникальным музыкальным выбором и жесткими репортажами о расследованиях. Местная полиция пока никак не прокомментировала нападение.

Станция вела радиовещание, воруя эфирное время на корпоративных передающих станциях, используя сложные компьютерные методы проникновения. У них не было своего передатчика.

Банда бустеров идентифицированный как мексиканская банда “Calhua-Mexica”, в прошлом связанная с медиакорпорацией “DMS”. Однако представители корпорации отрицали, что им что-либо известно о подобной связи. Представители банды " Calhua-Mexica ", с которыми связался этот репортёр, сделали путанное заявление, которое, кажется, указывает на то, что они чувствовали себя оскорбленными радиостанцией “Radio Free Burbank”, и решили действовать самостоятельно.

Entertainment AT CLUB RETRO

ДЛЯ ЛУЧШИХ БИОСКУЛЬПТ-РЕКРИАЦИЙ И КАБАРЕ. ТЕПЕРЬ СОДЕРЖИТ, “ХИТМЕЙКЕРЫ 1989"
142 С.ДЕЛАНИ, НАЙТ-СИТИ

Сценарий #3:

Пиратское радио

Информация для игроков:
Персонажи набраны Крабом - Джошемом Карбонеллом, чтобы охранять его студию и сотрудников от "DMS" и их головорезов. Он всецело ожидает визит банды "Calhua-Mexica" в ближайшее время. Он будет платить 100 ED/EB в день, каждый день, плюс проживание и питание, по крайней мере на месяц. Вы также можете тусоваться и получать кайф (вне службы) с кучей крутых Ди-Джеев андеграундных медийных личностей и приезжих музыкантов.

Настоящая студия "KRAB" находится на барже, в нескольких километрах от старой нефтяной вышки, на которой расположен их передатчик. От баржи до нефтяной вышки идёт направленная микроволновая связь, и все корреспонденты "KRAB" пользуются мобильными телефонами, чтобы сообщать свои истории. Джош не очень-то верит, что эта система, помешает "DMS" найти его студию.

Баржа находится в центре "города плотов", занимающего почти 130 квадратных километров, который плавает недалеко от берегов Лос-Анджелеса. Его обитатели бедны, лишены дома, этнически неблагоприятны, не имеют документов и/или избегают закона. Почти 120,000 человек живут здесь, на старых баржах, маленьких кораблях, понтонах, самодельных плотах, и почти всём остальном, что держится на плаву. Через "город плотов" проходят извилистые, узкие "каналы" открытой воды. Береговая охрана давно оставила попытки разогнать это сборище, и довольствуется тем, что держит плоты подальше от морских путей и Харбора. Рафтеры, это по сути ещё один вид Номадов для нужд игры Киберпанк, хотя Рафтеры никуда не разбредаются из "города плотов".

В любое время на барже Краба будет по крайней мере дюжина NPC: Джош, 3 Техника, которые поддерживают массивный Клуг радиоаппаратуры на радиостанции, пара Медиа, которые выступают в качестве продюсеров/сценаристов/звукорежиссеров для радиостанции, повар-рафтер, пара Ди-Джеев или репортеров (в основном Медиа, или возможно Рокербои), и некая подпольная медиа/музыкальная личность здесь для интервью (или, возможно, чтобы помочь Джошу защитить это место), а также его или её группа (и, возможно, группы). Большинство из этих людей будут вооружены различными лёгкими пистолетами.

Техники установили на мачте баржи пару камер оснащённых Слабым Освещением. В барже и на ней был создан целый лабиринт комнат из листовой стали; декор лучше всего описать как "фанковый".

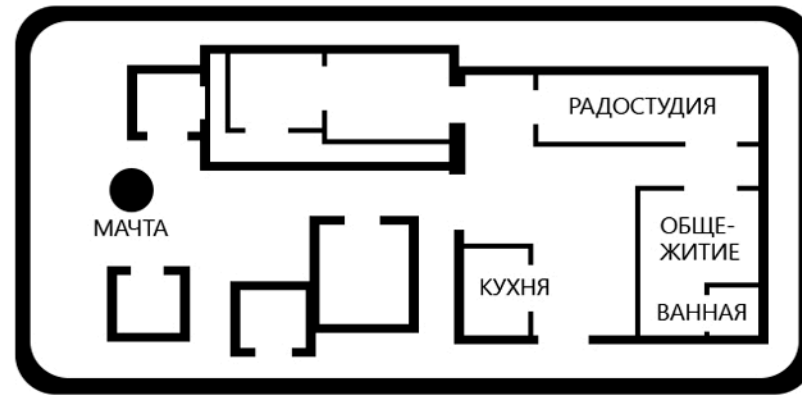
Пара быстроходных катеров и "служебная" лодка с подвесным мотором, принадлежащий станции, обычно доступен для путешествий по "городу плотов" или в Лос-Анджелес.

Техники, Джош и некоторые Медиа обычно играют в покер по ночам.

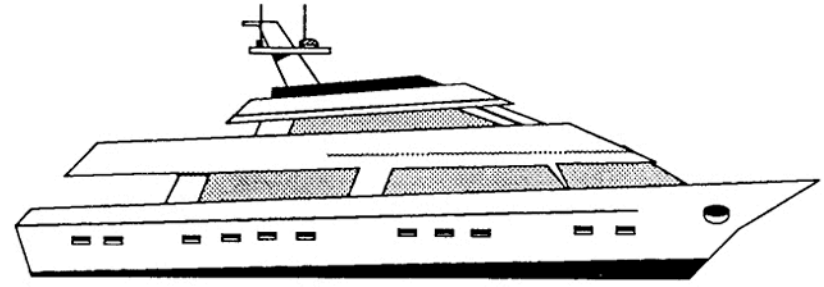
Заметки для ГМ:
"DMS" действительно найдёт фактическое местоположение студии в течение нескольких дней и пошлёт своих головорезов из банды "Calhua-Mexica" , чтобы уничтожить её. Они прибудут на 6 украденных скоростных катерах, а также на украденном гирокоптере Bell-15. В каждом катере будет находиться по 3 бустера, а в гирокоптере только 1. Много автоматического оружия, пара гранатомётов и несколько бутылок с зажигательной смесью увенчают оружие плохих парней. Бустер в гирокоптере будет играть роль "бомбардировщика". Все они имеют ускоренные рефлексы, и умное оружие, а также, наверняка будут иметь и другие кибер-импланты.

Рафтеры вокруг баржи могут присоединиться и помочь игрокам, если им покажется, что дела идут совсем плохо - они не любят бустеров, а Джош был хорошим соседом.

Если игрокам удастся отразить нападение, Джош предложит им временную работу в качестве "подстраховки" для своих репортёров.



БАРЖА



NIGHT CITY TODAY

20 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 31

ЗАМИНИРОВАННОЕ КИБЕР-ОСНАЩЕНИЕ НА УЛИЦАХ!

Найт-Сити - Причудливый поворот проблемы кибер-оснащения чёрного рынка, сегодня наш репортёр узнал о потоке диверсифицированного кибер-оснащения, которое было распространено в городе. Очевидно, проданные ничего не подозревающим бустерам, эти протезы содержат чипы, запрограммированные таким образом, чтобы вызвать инциденты неконтролируемого насилия.

До сих пор не было обнаружено никакой закономерности, объясняющей причины этих инцидентов. Некоторые бустеры задушили себя собственными кибер-руками, другие открывали огонь по полицейским машинам или патрульным (с ещё меньшим количеством оснований, чем обычно). Некоторые впали в киберпсихоз с пугающей быстротой, а другие были найдены мёртвыми без видимой причины. До недавнего времени, лишь немногие из этих инцидентов были полностью расследованы полицией.

Немногие бустеры пережили их взбунтовавшееся кибер-оснащение, никто не хотел говорить об этом с репортёром. Считается, что причастное кибер-оснащение было приобретено на улицах и, по крайней мере, внешне напоминает различные дешёвые популярные бренды.

НАГРАДА ЗА ПОИМКУ ТОРГОВЦЕВ САБОТИРОВАННЫМИ ЧИПАМИ!

Найти-Сити - В беспрецедентном объявлении полиция Найт-Сити, предводители трёх крупных банд бустеров и ассоциация местных уличных клиник открыли фонд вознаграждения, за "привлечение к ответственности" лиц, ответственных за саботаж кибер-оснащения, распространяемого по Найт-Сити. Фонд, который в настоящее время составляет 5,000 ED/EB, свой вклад внесла "Police Benevolent Association", крупнейшие банды бустеров и несколько уличных клиник. Детектив Арнольд Хеллер, выступая от имени "PBA", сказал, - "Патрульные офицеры считают, что и так уже существует достаточно рисков при работе в Боевой зоне, и без этих человеческих бомб замедленного действия на улицах. Мы надеемся, что некоторые ответственные граждане помогут нам положить конец этой проблеме. Конечно, люди должны осознавать, что это опасная ситуация, и действовать соответственно". Представители клиник и банд одобрили комментарии детектива Хеллера. Рэйзорфэйс, глава "Grimmers", добавил, - "Да, то что сказал этот у-----к, относится и к нам, вдвойне".

Областной прокурор Найт-Сити Бернард Мун, когда его спросили

БЕРНАРД МУН

про этот очевидный призыву к "самосуду" со стороны полиции Найт-Сити, сказал, -"Разумеется, мы должны тщательно следить за соблюдением любых законов, нарушенных кем-либо, даже при выполнении государственной службы. Однако, верно также и то, что у моей канцелярии есть значительная свобода действий для принятия решения о том, какие повестки следует рассматривать. И количество дел у нас и так уже зашкаливает! Ничем себя не ограничивая, я с уверенностью могу заявить, что любые смягчающие обстоятельства будут приняты во внимание, до принятия решения о предъявлении обвинения".

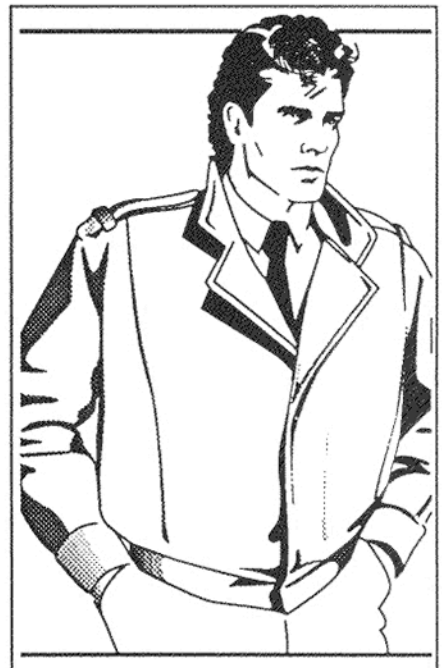
- "Что касается предложения вознаграждения, то, безусловно, есть прецеденты как на государственном, так и на федеральном уровне для таких действий".

ПОДЪЁМ БАНДИТСКОГО НАСИЛИЯ В НАЙТ-СИТИ

Несколько крупных сражений произошли между бандами бустеров Найт-Сити, все они связаны с саботированными чипами, продающимися на улицах. Некоторые из сражений были вызваны обвинениями в соучастии в распространении саботированного кибер-оснащения, другие, по-видимому, были спровоцированы самим кибер-оснащением. На данный момент, в этих инцидентах были убиты 27 участников банд, 8 случайных прохожих и 3 полицейских Найт-Сити.

В ответ на это насилие группа борцов с протезированием, "Инквизиторы", устраивает протесты на площади перед мэрией, призывая к ужесточению законов, касающихся чёрного рынка кибер-оснащения.

METALHEAD
Твоя Максимальная Метал Мощность в СЕТИ.
Найт-Сити LDL 1442-92



КЕЛЛИ РОДОС это
ПРОФЕССИОНАЛ
ВЫХОДИТ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ НА
NETWORK 54

"BODY IMAGE"
Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Сценарий #4:

Вооружён и Опасен

Информация для игроков:
Это шанс для игроков заработать немного денег, без работодателя, наблюдающего за ними через плечо. Предложение о вознаграждении вполне законно, а также персонажи могут приобрести несколько друзей в бандах, в полиции и в небольших клиниках - не самые худшие друзья, которые могут быть.

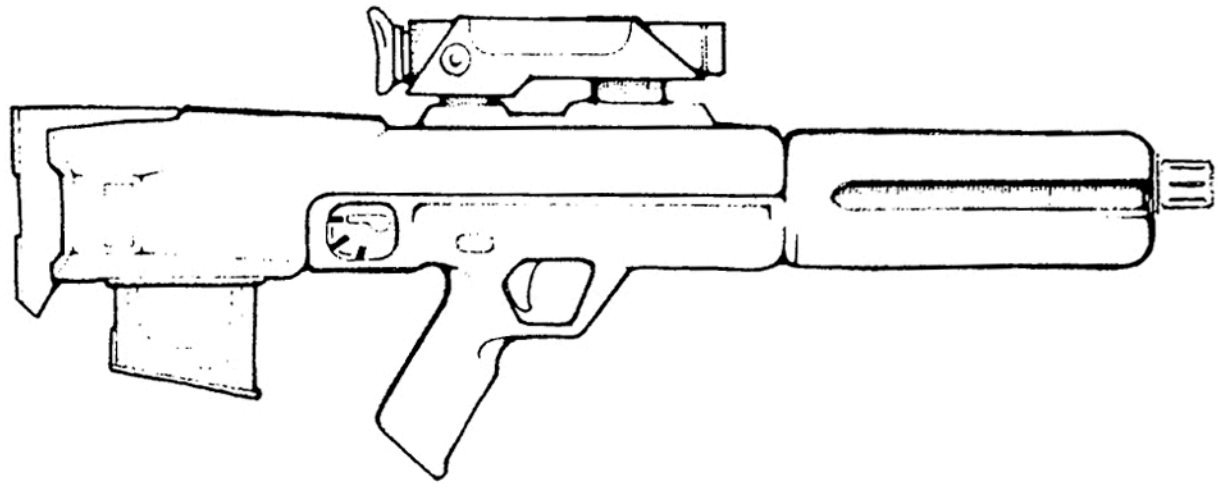
Конечно, сначала вы должны найти дилеров.

Заметки для ГМ:
В большей части этого сценария игроки будут много использовать Скрытность, Скрытное наблюдение, Понимание людей, и очень много Знание улиц.

Саботированные чипы производятся за границей, устанавливаются в дешёвое стандартное кибер-оснащение, и доставляются в Найт-Сити "Инквизиторами". Затем они распродают его (по убыточным ценам) бустерам, которые и организуют основную часть "розничной" торговли. Содействующие бустеры, в основном члены банды "Barons", осознают, что происходит, но будучи особенно грязными бустерами, им на самом деле плевать, лишь бы их не поймали.

В конце концов, персонажи должны суметь узнать время и место встречи, где несколько членов банды "Barons" встретятся со своими таинственными поставщиками и передадут наличные деньги за кибер-оснащение. Персонажи могут захотеть сорвать сделку прямо там, и в этом случае несколько поставщиков окажутся "Инквизиторами", одетыми в штатское. Или же они могут проследить за поставщиками и поймать их со своими сомнительными дружками в том месте, которое "Инквизиторы" называют своим домом. В любом случае, много вооружённых до зубов людей набросятся на них в течение короткого промежутка времени. Некоторые из этих людей будут иметь огромное количество кибер-оснащения, а у других его вообще не будет. 10,000 ED/EB наличными и незаконное кибер-оснащение на 10,000 ED/EB для продажи. Большая часть кибер-оснащения саботирована, но с деньгами всё в порядке.

Как только полиция и банды бустеров будут проинформированы о том, кто на самом деле несёт ответственность за проблемы, злоключения персонажей будут закончены. Для банды "Barons" и "Инквизиторов", проблемы только начнутся...



NIGHT CITY TODAY

20 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 32

"NETWORK 54" ОБЪЯВИЛА, ЧТО ВСКОРЕ ПРЕКРАЩАЕТ ПРОГРАММУ КАБЕЛЬНОЙ АМНИСТИИ

Нью-Йорк - "Network News 54" сегодня объявили, , что в конце своей 60-дневной программы амнистии они будут принимать "жёсткие меры" для борьбы с незаконными подключениями. На вопрос о том, какими могут быть эти меры, представитель компании Андреа Кугель ответила:

- "Мы будем преследовать этих людей, используя все доступные нам

АНДРЕА КУГЕЛЬ ИЗ "NET 54"

Эти люди не оплачивают свою долю, их соседи должны понимать это. Мы подсчитали, что если бы все нынешние нелегальные подключения были преобразованы в легальные, платные подключения, то тарифы для потребителей могли бы быть снижены на целых 12%!".

- "Наша программа амнистии очень проста. Вы просто платите стандартную плату за подключение в размере 50 евро - вот и всё. Наши монтёры, конечно, не будут производить принудительные отключения - мы бы предпочли иметь счастливых платежеспособных клиентов. Но если у нас не будет другого выхода, мы отключим незаконные или неоплачиваемые подключения так быстро, как только сможем".

- "Если вы не хотите понижения абонентской платы, всё, что вам нужно сделать, это просто сидеть на месте. Но если вы хотите получить возможность понизить тарифы, позвоните по нашему бесплатному номеру 1-700-555-3465".

ЭЛЕКТРОСТАТИЧЕСКАЯ ЧИСТКА О'ДАУДА: ПЛОТЬ, КИБЕРНЕТИКА, ИСКУСТВЕННАЯ КОЖА.

ЗА ВРЕМЯ С 2007 ГОДА,
МЫ ЗАСЛУЖИЛИ ВАШЕ
ДОВЕРИЕ.
1 (500) 99-CLEAN

Работа над
всем кожным покровом,
на двух кибер-конечностях,
перенастройка оптики.
$209,95

REPORT

MEDIA: МОЖЕТ ЛИ "NETWORK 54" СПРАВИТЬСЯ С УГОНОМ КАБЕЛЬНОГО?

Автор: Эд Андерсон

После объявления "Network News 54" о предстоящем завершении их программы амнистии мы обнаружили некоторые интересные статистические данные. В аналогичной программе, предпринятой в прошлом году городом Нью-Йорком, который владеет собственной системой кабельного, итогом стало превышение доходов, принесенных бывшими нелегальными абонентами. Кроме того, 18 городских монтёров были убиты при отключении домов от сети кабельного, 3 человека были убиты ответным огнём монтёров. Позже выяснилось, что 20% отключенных линий кабельного были законными и полностью оплачены по счёту.

Поскольку большинство таких отключений происходит в бедных районах, команды монтёров подвергаются большому риску для жизни и конечностей из-за деятельности банд в этих районах.

В свете этого, может ли "Network News 54" действительно утверждать, что наши районы выиграют от этой программы? По нашему мнению, продление программы амнистии лучше отвечало бы общественным интересам, и (продолжение стр. С-14)

СОТРУДНИК КАБЕЛЬНОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ УБИТ ВИДЕО-ПИРАТОМ

Найт-Сити, Калифорния - Сотрудник "Night City Cable", местной дочерней компании "Network News 54", был убит вчера при попытке отключить квартиру в южном городском округе. Сотрудница, Рене Вонг, была объявлена мертвой по прибытии в городской медицинский центр, получив множественные огнестрельные и ножевые ранения. Трое других членов ее команды также были госпитализированы; один остается в реанимации, в то время как двое других находятся в "нормализированном" состоянии. Полиция задержала подозреваемого, Харитона Омпа, 30 лет. Мистр Омпа. Безработный театральный швейцар и ветеран Центральноамериканских войн, не признал себя виновным по обвинению в убийстве при особых обстоятельствах, покушении на убийство, хранении незарегистрированного огнестрельного оружия, хранении взрывных устройств, нападении с намерением причинить тяжкие телесные повреждения, хранении незаконного кибер-оснащения и сопротивлении аресту.

По-видимому, Мистер Омпа возражал против того, чтобы команда "Night City Cable" отключила его незаконное подключение, пока он смотрел плей-офф "Национальной лазерной лиги".

"BODY IMAGE"
Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Сценарий #5:

Дать публике то, чего она хочет

Информация для игроков:
Персонажи, нуждающиеся в деньгах, были наняты в качестве команды отключения и должны отключить от сети кабельного все незаконные и просроченные по оплате подключения. Им будет выплачено 25 долларов за каждое соединение, которое "легализовано", то есть, если клиент начнёт платить, и 10 долларов за каждое соединение, отключенное от сети.

Сеть кабельного - это оптоволоконная сеть, установленная ещё в 2000-х годах. Она передаёт видеопоток, высокоскоростную компьютерную информацию и страницы кричалок. Оптические волокна варьируются по размеру от бронированных уличных кабелей диаметром 1,2см - 2,5см, до внутридомовых линий входящих в квартиры клиентов, диаметром до 2,5мм. Разветвители могут располагаться, где угодно, но большинство находится вдоль кратчайшего маршрута от "подцепленного" телевизора до ближайшего легального кабеля.

Существует шесть основных методов обнаружения незаконных подключений:

1) Звонок на линию "поддержки" "Night City Cable". Благодаря этому звонку персонажи получат распечатки с перечислением всей информации о подключениях;

2) Измерители нагрузки электро-оптического кабеля, которые можно приложить к оптоволоконному кабелю, для обнаружения потерь передачи данных;

3) Нетраннинг - против незаконно подключенных компьютеров;

4) Физическое отслеживание кабеля;

5) Дача взяток, убеждение, запугивание или другая "уличная" тактика;

6) Мошеннические схемы, такие как хождение от двери к двери с "Демонстрацией маркетинговых предложений".

Персонажам выдают ID карты "Night City Cable", и они имеют законный доступ ко всей собственности кабельной компании - то есть, к самим кабелям. Конечно, не все на 100% согласны с этим.

А также встречаются эти жёстокие маргиналы, которые выхватят 12 калибр, когда их подключение будет оборвано, или когда они увидят, что кто-то шныряет вокруг. И конечно, копошиться в подвалах больших многоквартирных домов - прекрасный способ познакомиться с бустерами и ещё кем похуже.

Единственный законно санкционированный ответ на это - "самооборона". Конечно, с точки зрения компании, общественное мнение гораздо важнее закона.

Заметки для ГМ:
Большинство людей, которые воспользовались незаконным подключением, не собираются доставлять героям никаких проблем, некоторые даже согласятся на программу амнистии. С другой стороны, бустеры, который теряет свой кабельный сигнал непосредственно перед большой игрой, Нетраннер, который теряет свой нелегальный канал передачи данных, совершая опасный ран против корпоративного мейнфрейма, или психопат, который не может посмотреть повторы своего любимого сериала "Mayberry R.F.D.", могут предоставить персонажам море проблем.

С другой стороны, Техники и Нетраннеры могли бы с радостью воспользоваться возможностью покопаться в компьютерах кабельной компании и устроить свои собственные "маленькие сюрпризы" в Сети.

NIGHT CITY TODAY

27 Октября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 33

>NOMAD BBS
>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ

КОРПОРАЦИИ ПРЕСЛЕДУЮТ СЕМЬИ В ДАСТВИЛЛЕ

И так, друзья, мегакорпорации снова взялись за дело! Вчера грузовик с их головорезами проехал мимо лагеря в Дастивилле и набросился на людей, пытаясь их разогнать. Громилы не представились, но, похоже, что наша подруга пробежалась по Сети, и ей удалось вычислить склизкий след компании "Petrochem".

Сейчас большинство из вас уже знают всё о "Petrochem" из личного опыта, но на всякий случай, если там есть пара новичков онлайн, я выложу всю подноготную о том, какую игру затеяли эти ребята в каньоне Кроу . Примерно 15 лет назад (см. стр. С-2).

>PETROCHEM
>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>ВРЕМЯ : НАСТОЯЩЕЕ

"PETROCHEM" РЕАГИРУЕТ НА СЛУХИ О "ЗАЧИСТКЕ" ДАСТВИЛЛА

Даллас, Техас - Когда сегодня его спросили о действиях "Petrochem" в отношении так называемого лагеря "Дастивилл" в округе Вентура, штат Калифорния, пресс-секретарь Алан Валентайн ответил, - "Имущество, о котором идёт речь, является корпоративной собственностью. Мы добиваемся соблюдения наших прав собственности в рамках закона. Больше никаких комментариев".

В этой стране, "Petrochem" имеет репутацию жестокой, некоторые сказали бы, дикой, корпорации, когда дело касается скваттеров и нарушителей границ корпоративных ферм. Поскольку лагерь "Дастивилл" находится на никудышных правах владения, корпорация, по всей видимости, не собирается уступать какие-либо права собственности в этом деле. Назревает очередное противостояние между "Petrochem" и (*Nomads*) Номадами.

>ЛАГЕРЬ ДАСТВИЛЛ
>СОБСТВЕННОСТЬ
>С 2000 : 10 ЛЕТ :

Завод в каньоне Кроу не будет построен

Округ Вентура, Калифорния - В результате поглощения компаний "Western States Oil", "Elf Aquitaine", "Chevron", "BP" и "Royal Dutch Shell"

несколько крупных проектов были сокращены, чтобы выплатить Эллен Триест, связанные с поглощением, комиссионные по облигациям. На местном уровне это означает, что проект нефтеперерабатывающего завода в каньоне Кроу не будет реализован, даже несмотря на то, что "Western States Oil" уже выкупила 1,800 акров земли.

Сегодня вечером в 20:00 на "DMS" смотрите:

HOGG COUNTY, TX

"Даёшь Бунт!!!" - Джеверс Хэнс

CORPORATE REPORT (КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД)

По состоянию на последнюю загрузку... "EBM" приобретает консолидированные фракции путём недружественного поглощения, аналитики обеспокоены... Леон Х. Морган третий назвал вице-президента по международной торговли для "Genma Corp"... Акции "WestTech" падают из-за химической тревоги в южной части Индийского океана... "Petrochem" под ударом, из-за предполагаемый сброс отходов на Техасском объекте... "MetaLogical" (стр. F-27)

КРИМИНАЛЬНАЯ СВОДКА

Сводный отчет о преступлениях за прошлую неделю гласит следующее: 106 убийства, что на 5 больше, чем за ту же неделю прошлого года; 121 покушение на убийство, что на 16 больше; 42 тяжких преступлений, что на 25 меньше; 3 похищения, что на 3 меньше; 24 изнасилования, что на 18 меньше, кражи со взломом 41 (см. Стр. С-6)

СМОТРИТЕ "NEWS 54" С ДОНДРЕ УИТФИЛДОМ 8:00 НА КАНАЛЕ 54.

МАКСИМАЛЬНО ИНФОРМАЦИОННЫЙ КАНАЛ

Сценарий #6:

Разбить лагерь

Информация для игроков:
С персонажами связываются их друзья Номады (Что, вы говорите, у вас нет друзей Номадов? В каждой группе есть ктото, у кого есть друзья Номады!). Номадам нужна помощь в защите их лагеря в каньоне Кроу от корпоративных посягательств. Они могут платить 30 долларов в день плюс питание, но будут действительно благодарны любым персонажам, которые помогают по доброте душевной.

В лагере, получившем название "Даствилл", проживает около 200 человек. Из них 80-дети, а ещё 40 - слишком стары или искалечены, что не позволяет им в полной мере выполнять полезную работу. В лагере есть полдюжины старых школьных автобусов и пара десятков потрёпанных старых автомобилей, пикапов, внедорожников и мотоциклов. Несколько автобусов нуждаются в капитальном ремонте.

Каждый день около 100 Номадов проезжают по грунтовой дороге, ведущей в город, в поисках способов добыть деньги, еду и воду для лагеря. Небольшой ручей в каньоне Кроу летом пересыхает, а долина очень пыльная (отсюда и название "Даствилл"). Дружелюбный местный житель пообещал одолжить Номадам старый грузовик для бурения скважин на день или два, чтобы им не пришлось доставлять воду в каньон Кроу.

У Номадов достаточно оружия, чтобы вооружить 50 человек помповыми дробовиками, карабинами рычажного действия и пистолетами. Бронежилеты крайне редки.

Заметки для ГМ:
В 2008 году "Petrochem" хотела расширить бизнес-парк, разрабатываемый в округе Сан-Бернардино, примерно в 100 милях к востоку от каньона Кроу. К сожалению, на территории, которую они хотели расширить, находилась свалка токсичных отходов, устроенная в начале 1980-х годов. "Petrochem" заключила сделку с округом и штатом, чтобы переместить содержимое свалки в "более подходящее" место хранения за пределами штата, но вместо этого переместила 53,518 кубических метров загрязнённой почвы на территорию каньона Кроу. В каньоне Кроу токсичная земля была покрыта парой метров местного верхнего слоя почвы.

После этого " Petrochem" практически не обращал внимания на каньон Кроу, до недавнего времени. Какой-то умник в местном офисе понял, что "Даствилл" располагался на грязной корпоративной тайне, и решил убрать его, прежде чем они что-то натворят, лучше оставить всё как есть.

"Petrochem" следит за тем, что происходит в долине с помощью пары беспилотных летательных аппаратов дистанционного наблюдения, летающих на больших высотах. Они очень маленькие и тихие.

Законы о токсичных отходах были немного смягчены в 20 веке, но эта свалка - такой ужасный бардак, что даже "Petrochem" будет скомпрометирована. Надлежащая утилизация отходов обойдётся в десятки миллионов долларов.

У некоторых людей в лагере случаются головные боли и тошнота, но не более. До сих пор Номады "почти" не подвергались воздействию.

Как только начнётся бурение скважины, бур ударится обо что-то большое и твёрдое. Небольшие раскопки оголят повреждённый бетонный блок, изначально со сторонами по 3 метра, Буквы высотой 10 сантиметров на бетоне, гласят:

**ОПАСНОСТЬ
ГЕКСАХЛОРЦИКЛОПЕНТАДИЕН
ПОЛИХЛОРИРОВАННЫЙ
БИФЕНИЛ ПОЛИВАЛЕНТНАЯ
ХРОМ АЗОТНАЯ КИСЛОТА**

**СТРУКТУРА УТИЛИЗАЦИИ
ТОКСИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ
САРКОФАГ 95 Х 95 МЕТРОВ
РАСПОЛОЖЕН В 15,5 МЕТРАХ
К СЕВЕРУ ОТ ЭТОГО МАРКЕРА
ОБЪЕКТ 480 - СОЗДАН В 1982
ГОДУ**

Это плохая штука, мальчики и девочки! Если будет предпринята дальнейшая попытка бурения, то в паре метров под поверхностью будет обнаружена маслянистая желтая жидкость, а также проржавевшие раздавленные остатки 200 литровых бочек. Все в лагере сразу же получат головную боль, просто разгерметизировав эту бурду.

Желтый суп токсичен, мутагенен, канцерогенен, тератогенен и вообще опасен. Симптомы увеличения концентрации включают тошноту, кровотечение и смерть.

Простейшие попытки анализа покажут, что "ОБЪЕКТ 480" должен был быть перемещён из округа Сан-Бернардино и штата, компанией "Petrochem".

Как только "Petrochem" выяснит (по средствам камер на БЛА), что Номады раскапывают токсичные отходы, они незамедлительно выдвинутся ликвидировать Номадов. В течение 20 минут, 10 AV-4, каждый из которых несёт штурмовой отряд из 10 человек, достигнут каньона Кроу. Они попытаются перекрыть дорогу и перебить Номадов.

Протяженность грунтовой дороги в город составляет около 5 км - любой, кто достигнет города, может считаться находящимся в безопасности на данный момент. Обрати внимание, что в настоящее время у Номадов не хватает достаточного количества транспортных средств, чтобы все в лагере, могли уехать на автомобилях.

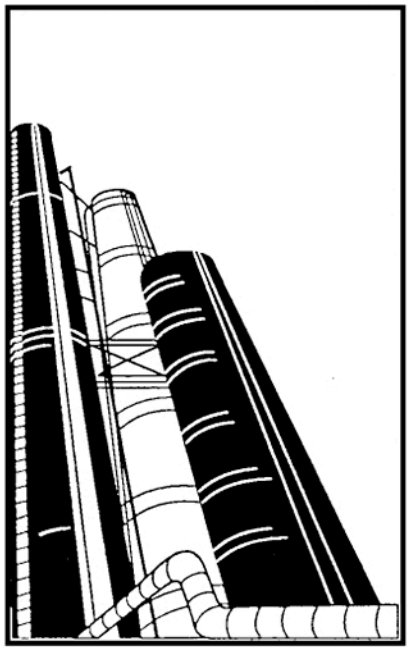
NIGHT CITY TODAY

3 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 34

АТАКА НА НЕФТЯНОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ ХАЙБЕРНИЯ

Около 20 убитых

Сент-Джонс, Ньюфаундленд - Нефтедобывающая платформа "Хайберния", расположенная в 320 километрах к юго-востоку от этого канадского города, сегодня была сильно



повреждена ракетным ударом. 17 человек погибли, ещё 10 числятся пропавшими без вести. Никакой оценки материального ущерба не было представлено. Платформа находится в центре сети подводных придаточных скважин, которые в прошлом году добыли 30% сырой нефти, выведенной на поверхность в Северной Америке. "Petrochem" которая управляет платформой для консорциума крупных энергетических корпораций, направляет группу специалистов для обеспечения охраны и проведения расследования на платформе.

Платформа "Хайберния" была построена в 1990-х годах и обошлась примерно в 20 миллиардов евро. Непосредственная причина нападения неизвестна.

"АРМИЯ КРАСНОГО ФЛАГА" ВЗЯЛА НА СЕБЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА АТАКУ НА ХАЙБЕРНИЮ

Найти-Сити - Новое заявление от Армии Красного Флага", террористическая организация, взяла на себя ответственность за ракетный удар по производственной платформе "Хайберния" ранее сегодня. Подробное описание методов и оборудования, использованных для проведения атаки, по-видимому, не оставляет сомнений в том, что эта скрытная группа была ответственна за произошедшее.

Официальные представители "Petrochem" никак не прокомментировали заявление "Армии Красного Флага".

Ходят упорные слухи, что "Армия Красного Флага", выдавая себя за левародикальную террористическую группировку, на самом деле является корпоративными наёмниками.

АМЕРИКАНСКАЯ И КАНАДСКАЯ ОХОТА ЗА НАПАДАВШИМИ НА ХАЙБЕРНИЮ

Сент-Джонс, Ньюфаундленд - После сегодняшнего нападения на платформу "Хайберния" была сформирована совместная американо-канадская оперативная группа правоохранительных органов. Официальные представители "RCMP" и "FBI" объявили о создании целевой группы на пресс-конференции в Сент-Джонсе, штат Ньюфаундленд, ранее этим вечером. Пресс-секретарь Милтон Макколлум сказал, - "Чтобы найти виновных в этом подлом нападении, будут задействованы все ресурсы. У нас уже есть веские доказательства, ведущие нас к лицам, причастным к планированию нападения, и в ближайшее время ожидаются аресты". Отвечая на вопрос об участии "Арми Краснго Флага" в нападении, Макколлум сказал, - "Все знают, что "Армия Красного Флага" - это всего лишь прикрытие для различных корпора- тивных схем. Я сомневаюсь, что в этот раз будет иначе".

КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД

По состоянию на последнюю загрузку... "EBM" приобретает консолидированные фракции путём недружественного поглощения, аналитики обеспокоены... Леон Х. Морган третий назвал вице-президента по международной торговли для "Genma Corp"... Акции "West-Tech" падают из-за химической тревоги в южной части Индийского океана... "Petrochem" под ударом, из-за предполагаемого сброса отходов на Техасском объекте... "MetaLogical" (стр. F-27)

Entertainment
AT CLUB
RETRO

ДЛЯ ЛУЧШИХ БИОСКУЛЬПТРЕКРИАЦИЙ И КАБАРЕ.
ТЕПЕРЬ СОДЕРЖИТ, "ЖИВЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ МОРРИСОНА!"
142 С.ДЕЛАНИ, НАЙТ-СИТИ

Сценарий #7:

Подставные лица

Информация для игроков:
В один прекрасный день один из персонажей находит 1500 ED/EB в конверте с его или её именем, оставленном в его или её квартире или машине. Ни записки, ни объяснений, должно быть, кто-то должен был тебе денег... Да, скорее всего так и есть.

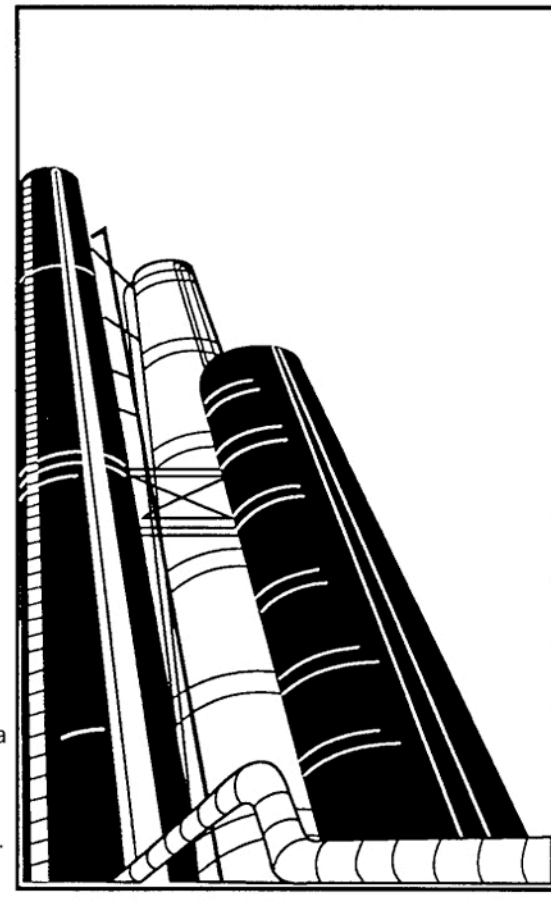
Чуть позже в тот же день вы замечаете новости, кричащие о бомбардировке нефтяного месторождения "Хайберния" - это ничего для вас не значит (пока).

В этот же вечер федеральные, государственные, местные и канадские полицейские ломятся в вашу дверь, гонятся за вашей машиной, преследуют твоих друзей и вообще преследуют тебя - они хотят знать, какое отношение вы имеете к взрыву платформы "Хайберния". Похоже, они "знают", что один из членов вашей группы занимался техническим планированием или подготовкой атаки. Тебе лучше доказать обратное, прежде чем они схватят тебя и засунут в брейнданс.

Конечно, это предполагает, что никто из вас не принимал участия в нападении: насколько хорошо вы знаете друг друга?

Заметки для ГМ:
"SovOil" заплатила "Армии Красного Флага", чтобы они взяли на себя вину за нападение на платформу "Хайберния". "Армия Красного Флага" изворачивается и перекладывают вину на других, создавая "сценарий" нападения. Выберите одного из персонажей, на роль "Пэтси" - предпочтительно Нетраннера или Техника, возможно, Соло с хорошо развитым навыком Лидерство или хорошей репутацией. Этой личности отводится роль "парня, который проверял их оборону/достал и установил ракету/спланировал нападение на нас", в зависимости от роли персонажа. Различные фальшивые материальные и электронные доказательства были сфабрикованы, чтобы изобличить персонажа, в зависимости от того, насколько осторожен и параноидален персонаж, среди его или её вещей могут оказаться даже кусочки проводов, руководства по ракетам или баллистические схемы запуска.

Персонажи должны быть достаточно предупреждены о первом "визите" полицейских что бы убежать, шумящими AV-6, воющими сиренами, громкоговорителями и топающими копами. Это должно быть отыграно с сильным уклоном в проверки (*REF*) Рефлексов. Полицейские ищут "Пэтси", но также заберут любого другого из его или её друзей, которых они смогут отыскать.



После этого последует массовая охота за головами всех персонажей, устроенная полицейскими в форме, однако, этого не должно быть слишком трудно избежать. Детективы в штатском должны бы вызывать большее беспокойство.

Для того, чтобы очистить свои имена, персонажи должны будут найти членов "Армии Красного Флага", и надавить на них, или следовать за ними к "ячейкам" их баз, или что-то в этом роде. Тем временем банки будут замораживать счета персонажей, в любой гостинице, кроме самого дешёвого отеля, будут висеть их фотографии, прикреплённые за стойками, и копы под прикрытием будут получать информацию от каждого слизняка на улице.

Участие в перестрелках с полицейскими - хороший способ гарантировать, что ваш бланк будет порван, независимо от того, найдёте вы "Армию Красного Флага" или нет.

Альтернативная версия:
Будет ли кто-нибудь из персонажей заинтересован проверить их оборону/достать и установить ракету/спланировать нападение для "Армии Красного Флага"? За ткую помощь они заплатили бы от 1000 до 2000 евро. Конечно, когда позже тебя будут преследовать копы, потому что "АКФ" на тебя настучали, у тебя не будет той ауры опороченной невинности.

NIGHT CITY TODAY

10 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 35

"PEAK & DERRERA" ОБЪЯВЛЯЕТ ОБ УВЕЛИЧЕНИИ ЗАПАСОВ ПАЛЛАДИЯ

Найт-Сити - Сегодня, в поразительном заявлении "Peak & Derrera" объявили, что они расширяют свои запасы палладия до рекордных максимумов, несмотря на недавнее падение цен. Представитель корпорации Джейн Бин сказала, - "Мы уверены, что последние катализационные эксперименты с холодным синтезом приведут к безубыточному производству энергии. Когда это произойдет, мы ожидаем, что палладий будет пользоваться большим спросом".

"P&D" ожидает получить итоговые поставки палладия на своём заводе в Нью-Йорке сегодня, в резуль- тате чего их общий запас превысит 11,000 тройских унций. Палладий для прямых поставок вчера закрыл- ся на уровне 330 ED/EB за тройскую унцию, понизившись на 2 ED/EB, се- годня цены растут в ответ на заявле- ние "P&D".

Худшая зима за последние сто лет в Нью-Йорке

Сообщается о 180 погибших

Нью-Йорк - Мощные снегопады идут уже несколько ночей, когда температура падает до 20° ниже нуля, создавая хаос в Нью-Йорке. На земле, почти 90 сантиметр снега, в том числе 15 см за последние 24 часа. Число смертей, непосредственно связанных с погодой, составляет 180 случаев, и городские власти в частном порядке ожидают нахождение множества бездомных людей, замёрзших до смерти в сугробах. В город были направлены войска "Национальной гвардии" для оказания помощи экстренным службам и поддержания порядка. Движение на всех основных улицах, кроме нескольких, остановлено. Все местные аэропорты были закрыты, и единственные самолёты способные передвигаться - это аппараты оснащённые векторными двигателями. Ожидаются дальнейшие снегопады и сильный ветер до (продолжение стр. С-20).

КОРПОРАТИВНЫЙ ДОКЛАД

"PEAK & DERRERA"

Брокеры драгоценных материалов

Головной офис:
Балтимор, Мэриленд;
Региональные офисы:
Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Женева, Лондон, Токио
Всего акций: 111,500,760;
доступно на рынке: 760,000;
Основные акционеры:
"Penstone Equities", 8%; "InterMutual Fund", 7%; Мистер Максвелл Орвис, 6%;
Солдаты: 150 боеспособных, все назначены в качестве охранников в офисы или для доставки грузов.
Тайные Оперативники: 5
Оборудование и ресурсы:
"P&D" имеет одни из самых жёстких в мире системы безопасности в своих офисах, а их Нетраннеры профессионалы высшего класса. Ценные грузы перемещаются в составе конвоев не менее 4 вооружённых AV-6, из 30 принадлежащих компании. В каждом офисе также имеется корпоративный реактивный самолёт и вертолёт в качестве VIP транспорта. Для перевозок на дальние расстояния, компания заказывает гиперзвуковые грузовые самолёты и различных источников.

"BODY IMAGE"
Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

НОВЫЙ БАНКОВСКИЙ КЛИРИНГОВЫЙ ЦЕНТР ПОЧТИ ГОТОВ

Найт-Сити - Строительство нового расчетно-клирингового центра североамериканского банка почти завершено, объявили сегодня официальные представители. В центре "CHIPS-II" (Clearing House Interbank Payment System) будут размещены компьютеры для электронного оборота сотен триллионов евро-облигаций, которые ежедневно переводятся между банками. Компьютеры, разработанные компанией "Cal Digital", будут одними из самых больших и быстрых, из когда-либо установленных для коммерческого обслуживания.

Ожидается, что объект начнёт испытания через 6 месяцев и должен быть полностью введён в эксплуатацию к следующему лету. Само здание строится компанией "Perkins/ Worldwide Contractors".

БАНКОВСКИЕ ПОТЕРИ ОТ ЭЛЕКТРОННЫХ КРАЖ ДОСТИГАЮТ НЕБЫВАЛО ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Вашингтон - Сегодня представители Федеральной резервной системы сообщили, что в прошлом году американские банки потеряли более 400 миллионов евро из-за компьютерного проникновения и электронного кредитного мошенничества. Это отображает реальный, скорректированный на инфляцию, рост на 5% по сравнению с 2012 годом. Федеральное правительство определило межбанковские платёжные процедуры, идентификацию клиентов и корпоративное безразличие в качестве основных проблем (продолжение стр. С-49).

ТРЕБУЮТСЯ: БЕТОНЩИКИ, ОПЕРАТОРЫ СМЕСИТЕЛЕЙ, РАБОЧИЕ ПО ЛИСТОВОМУ МЕТАЛЛУ, ЭЛЕКТРОМОНТАЖНИКИ И ВСЕ РАБОЧИЕ СТРОИТЕЛЬНЫХ ПРОФЕССИЙ: "Perkins/Worldwide Contractors" имеет несколько крупных проектов, реализуемых в Нью-Йорке, и нам нужны квалифицированные рабочие для выполнения этой работы. Заработная плата конкурентоспособна с профсоюзами, а непревзойдённый пакет льгот гарантирует вам защиту на рабочем месте. Позвоните по телефону 1-910-555-1900 для подачи заявки. "PERAINS / WORLDWIDE" НУЖДАЕТСЯ В ВАШИХ НАВЫКАХ!

Сценарий #8:

Всё Сделано Правильно)

Информация для игроков:
Команда была набрана для участия в крупном преступлении - ограбления хранилища "Peak&Derrera" в Нью-Йорке. Ваш босс Фиксер по имени Джон "Сонни" Алтаро, и, похоже, у него много контактов с "традиционными" фигурами организованной преступности.

Вот как распределяется доля: 40% ребятам сбывающим металл; 20% Алтаро, 10% на взятки для некоторых неназванных сотрудников "P&D", оказывающих помощь; а остальные 30% - команде. У Алтаро есть подробные карты физической и электронной безопасности здания "P&D", а также несколько менее важных паролей. Алтаро также может получить все виды незаконного оборудования по себестоимости. До 200,000 ED/EB могут быть потрачены заранее, чтобы запустить эту миссию.

Фактическая вербовка происходит примерно за 1 неделю до того, как палладий попадёт в хранилище. Предстоящая паршивая погода в этот момент предсказывается довольно точно. Как только палладий окажется в хранилище, компания будет выжидать, пока закончится непогода, чтобы транспортировать металл по всем своим офисам. Таким образом, у команды будет окно от трёх до пяти дней, чтобы выполнить работу.

Как возможная полезная информация, снегоходы стоят около 2500 евро, могут перевозить двух человек и могут буксировать сани весом 250 кг со скоростью 40 км/час. Разгруженные снегоходы могут развивать скорость до 72 км/час.

Заметки для ГМ:
Это должно быть похоже на фильм в стиле "Криминальный триллер/Ограбление банка". Люди в комбинезонах, оснащённые гарнитурами, склоняются над оборудованием на задних сиденьях автомобилей без опознавательных знаков, группы наблюдения в парках выявляют положения камер наружного наблюдения на соседних крышах, техники, замаскированные под сотрудников телефонной компании, пробираются на местные биржи, и множество прочего тщательного планирования.

Сам палладий хранится в большом хранилище в подвале здания "P&D". Лифт, достаточно большой, чтобы вместить AV-6, ведёт с крыши в подвал, останавливаясь прямо перед дверью хранилища. В подвале есть полдюжины электрических погрузчиков, каждый из которых может поднять 500 кг. Палладий находится в запертых металлических ящиках, стоящих на полу хранилища, 4000 тройских унций (~125кг) в ящике. Его легко идентифицировать. Все остальные драгоценные металлы в хранилище располагаются в запертых бронированных лотках вдоль стен, взрывать всё это будет очень трудоёмко, и, скорее всего, не окупит затраченных усилий.

Если команда выберет правильный день, то даже транспорт с векторными двигателями будут испытывать трудности при полёте.

10 вооружённых и бронированных охранников дежурят в любое время суток, и 10 спят без брони в маленькой спальной комнате в подвале. Только 2 других сотрудника, руководитель компании и секретарь, отвечающие на телефонные звонки, находятся здесь в течение 2 худших дней бури. Обычный телефонный трафик направляется в головной офис компании в Балтиморе.

Если сигнал тревоги дойдёт до полиции, несколько патрульных машин проедут по улице в течение 5-10 минут; тактическому отделению потребуется 20 минут, чтобы добраться сюда.

Сценарий #9:

Шпионская Среда

Информация для игроков:
К персонажам обращается хорошо известный Нетраннер (во всяком случае, хорошо известный другим Нетраннерам). Он предложит им 2000 ED/EB в месяц, чтобы получить работу на объекте "CHIPS-II" и установить там несколько маленьких "чёрных ящиков" для него. Большинство из них могут быть замурованы в бетон, только "хвосты" их антенн должны быть неглубоко от внешней поверхности; некоторые из них он хотел бы разместить более навязчиво, в воздуховодах или на телефонных линиях. Пара таких коробок в неделю, в течение месяца или двух - это всё, что ему нужно, чтобы заработать на национальных денежных рынках.

Заметки для ГМ:
Охрана на стройплощадке "CHIPS-II" довольно жёсткая, и пара высокопоставленных сотрудников службы безопасности помнят, что случилось с новым американским посольством в Москве в 1980-х годах. Персонажи на объекте не смогут одеть бронежилеты или носить никакое, кроме самого маленького оружия. Охранники, напротив, носят бронежилеты, шлемы и вооружены дробовиками.

NIGHT CITY TODAY

17 Ноября 2020г.
Том CCVI, Выпуск 36

>ПРЕСТУПНОСТЬ
>ВАЛЛЕНШТЕЙН : НАСТОЯЩЕЕ :
ДЕНВЕР

ВЕДУЩИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ “INFOCOMP” ПРОПАЛ БЕЗ ВЕСТИ

Доктор Гарольд Н. Валленштейн, известный исследователь теории информации, работающий в компании “Infocomp”, в настоящее время является объектом тщательного поиска, проводимого компанией “Infocomp” и различными полицейскими ведомствами. Доктор Валленштейн, 40 лет, исчез 3 дня назад во время пожара на предприятии “Infocomp” в Денвере, где он работал. Следователи считают, что поджог был устроен умышленно.

За шесть лет работы в “Infocomp", Валленштейн внёс значительный вклад в эффективность корпоративной базы данных (продолжение стр. С-22).

>БИЗНЕС
>EBM
>ДАННЫЕ / ИССЛЕДОВАНИЯ
>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :
ГАМБУРГ / МАРСЕЛЬ

“EBM” анонсирует новое средство передачи данных

Марсель - корпорация “Euro Business Machines” выпустила пресс-релиз с описанием нового корпоративного центра управления данными в Марселе, Франция. Пресс-секретарь Эндрю Феннер заявил, что центр был построен за 150 миллионов евро. “EBM” пошла на многое, чтобы построить и оснастить этот объект, и мы намерены бросить вызов “Infocomp”, “Rand” и “NipponData” на рынке корпоративных баз данных. Лучшие исследователи, используя ультрасовременное оборудование “EBM”, смогли (продолжение стр. С-2)

>СОБСТВЕННОСТЬ EBM
>ГОРНЫЕ ШТАТЫ
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО

“EBM” ПРОВОДИТ УЧЕНИЯ В “SANGER LABS”

Лас-Вегас - “Sanger Labs”, местная дочерняя компания “EBM”, проводит тест своих защитных мер в течение следующих трёх недель или около того. Представители корпорации подчеркнули, что все учения будут проходить в пределах территории площадью 50 квадратных километров, и что никакой опасности для населения нет. "Реалистичные испытания и учения необходимы для того, чтобы быть готовыми к обороне от возможных попыток саботажа или проникновения”, - заявил представитель пресссслужбы.

В “Sanger Labs” работает около 200 человек, из которых около 20 были наняты в этом округе. Окружные чиновники, когда с ними связались по поводу корпоративных учений с применением боевых боеприпасов, не дали никаких комментариев.

>SANGER LABS
>ДАВНОСТЬ : 2 НЕДЕЛИ :
ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО

ФЕДЕРАЛЫ ОДОБРЯЮТ ЗАЩИТУ ЛАБОРАТОРИИ

Сегодня “BATF” выдали лицензию “Sanger Labs” для их предназначенного для обороны вооружения. Это решение, хотя и не было неожиданным, не понравилось наблюдательному совету округа Сан-Мигель, который оспорил прошение “Sanger Labs”. Председатель совета директоров Тайлер Пауэлл объявил, что апелляция будет немедленно подана в Министерство юстиции.

Решение “BATF” позволяет “Sanger Labs” разместить до 30 тяжеловооружённых охранников и 2 вооружённых разведывательных вертолёта. “Не летальная" защита, такая как электрифицированная колючая проволока, датчики и сигнальные ракеты, уже установлена на объекте, расположенном к востоку от Лас-Вегаса на бывшем ранчо “Rocking R”.

>ЛАС-ВЕГАС, НЬЮ-МЕКСИКО
>ПОГОДА
>ДАВНОСТЬ : НАСТОЯЩЕЕ :

Погода на завтра

В эти выходные на севере штата Нью-Мексико прогнозируются сильная облачность и низкая температура. Температура должна колебаться от дневных максимумов в +4°C до ночных минимумов в -16°C. Индекс загрязняющих веществ составляет 380: никакой специальной защиты не требуется.

Следующая неделя обещает лучшую погоду, с прояснением неба и более высокими показателями температуры.

Сильный град был зафиксирован в среду в Дуранго, штат Колорадо. Ущерб имуществу оценивается (продолжение стр. С-4).

>UH-90
>СВОДКА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ :

ОБЗОР РЫНКА

“Night City Today”
Изучает самое лучше из существующего оборудования
Сегодня: UH-90

Грузовой/Пассажирский транспортный вертолёт, приводимый в движение газотурбинным Allison T800, полностью интегрированный кокпит с инерциальной системой GPS с возможностью навигации по всему миру, всепогодные и тепловизионные системы, автопилот с поддержкой NOE (поддерживается радаром слежения за местностью APQ- 800), приёмники радиолокационного предупреждения, инфракрасный генератор помех, укреплённая авионика, экспертная система управления полётом TI “pilot's assistant”. Крейсерская скорость 280 км/ч, максимальная скорость 325 км/ч, запас хода на 7 часов, макс. дальность полета 2,000 км (с дополнительными баками), скороподъёмность 2,5 м/сек, 2 места пилотов, 6 ударопрочных десантных кресел, может перевозить максимум 8 пассажиров. Салон может быть полностью запечатан, предусмотрена полная фильтрация воздуха NBC (*Nuclear, Biological, Chemical*) фильтрами. Собственная масса 1,400 кг, максимальная грузоподъёмность 3,800 кг, максимальный запас топлива 2,000 литров, можно установить два 350-литровых внешних бака для длительных перелётов. Предусмотрены три точки крепления вооружения: носовая, левый и правый боковые пилоны с креплениями.

Для наших эксплуатационных испытаний мы взяли UH-90 в Чайна Лейк, в пустыне Мохаве. Там мы испытали судно (продолжение стр. С-9)

“BODY IMAGE”
Когда устраивает только Лучшее...
1-417-555-8900

Сценарий #10:

Устроить ответную забастовку

Информация для игроков:
"Infocomp" ищет команду для попытки контр-извлечения. Они полагают, что доктор Гарольд Валленштейн, специалист по теории информации, был извлечён из их Денверского офиса командой "EBM" и в настоящее время находится в лаборатории "Sanger Labs", к востоку от Лас-Вегаса, штат Нью-Мексико, подготавливаемый (при помощи биоскульптинга и других методов) к неизбежному появлению (разумеется, под другим именем) на новом марсельском объекте "EBM". Через пару дней "EBM", скорее всего, перевезёт Валленштейна на AV-4 в Альбукерке, а оттуда на корпоративном гиперзвуковом грузовом самолёте во Францию.

"Infocomp" предлагает 15,000 ED/EB авансом за возвращение, плюс бонус за успех в размере 15,000 ED/EB. Эти суммы полу-чит вся команда. Если команда хочет получить больше авансовых расходов, им придется убедить "Infocomp", что у них есть надёжный план, и оправдать любое дополнительное оборудование. Доктор Валленштейн должен быть доставлен живым и относительно здоровым в центр "Infocomp" в Денвере.

По крайней мере один из членов команды должен обладать хорошими навыками Медтехника, и быть готовым сохранить жизнь доктору Валленштейну на случай, если он будет ранен или (возможно) заминирован. В других аспектах состав команды не имеет значения.

Орбитальная съёмка объекта "Sanger Labs" показывает главное здание высотой в 3 этажа, занимающее участок 10,000 квадратных метров, ангар/гараж, занимающий 1,000 квадратных метров земли, и множество ландшафтных объектов в непосредственной близости. Всё покрыто несколькими сантиметрами снега. Периметр участка представляет собой неровный прямоугольник со сторонами около 3,000 метров. В ландшафтной зоне есть некоторое количество деревьев и кустарников, кроме того, преобладают низкие кустарники и голая плоская земля.

Ближайшие холмы находятся к северу и югу от центра участка, соответственно в 5000 метрах и 3000 метрах. Двухполосная, асфальтированная подъездная дорога ведёт на запад, в сторону Лас-Вегаса. Последние два дня на этой дороге не было никакого движения.

"EBM" установила датчики вторжения по всему участку, их возможности неизвестны.

На объекте ведётся пешее патрулирование, охранники передвигаются парами. Они находятся в постоянной радиосвязи, используя защищённые каналы, с офисом Службы безопасности в главном здании. Обычно службу несут 2 пары охранников. Почти наверняка эти охранники пользуются ИК-визорами.

Известно, что на объекте находятся 2 вертолёта, один из которых находится в ангаре, а другой в боевой готовности с экипажем на борту. Наблюдая с орбиты за несколькими экстренными вылетами, было установлено, что между выдачей приказа на взлёт из Службы безопасности и запуском вертолёта проходит не более 15 секунд. Вертолёты - это UH-90, вооружённые носовыми 25-миллиметровыми автоматическими пушками с электронным приводом. По крайней мере один отряд охраны из 4 человек держится наготове, чтобы по тревоге оперативно погрузиться в вертолёт.

Можете считать, что объект "Sanger Labs" в настоящее время, работает в "блокадном охранном" режиме. Нескольким местным сотрудникам, которые обычно занимаются складскими работами и техническим обслуживанием лабораторий, позвонили и сказали, чтобы они взяли оплачиваемый отпуск на неделю или две. Эти люди, если с ними связаться, могут предоставить информацию о внутренней планировке лабораторий и их процедурах безопасности.

Объект "Sanger Labs" почти наверняка был оснащён фильтрами и датчиками NBC (*Nuclear, Biological, Chemical*), чтобы предотвратить распространение газовых агентов через воздуховоды. "Infocomp" предоставит материалы для идентификации доктора Валленштейна, если его внешность не слишком изменилась.

Заметки для ГМ:
Это будет нелегко. 30 тяжеловооружённых охранников, сигнальные ракеты, датчики и вертолёты - там всё именно так, как и написано в скримлисте. Кроме того, для "надзора" за всем этим делом был послан (Евро-Соло экстракласса Марк Дюмулен. Через три дня доктор Валленштейн вылетит во Францию.

Как правило, 4 охранника патрулируют снаружи, 4 находятся в полном снаряжении в качестве "группы быстрого реагирования", 1 дежурит в вестибюле, 1 стоит на страже у комнаты доктора Валленштейна, а ещё 5 патрулируют главное здание. Остальные 30 свободны от дежурства, но Дюмулен настаивает на том, чтобы они спали в боевом снаряжении и держали оружие наготове. В ангаре находится ещё один UH-90 (подготовка к полёту займет 30 секунд) и два фургона.

В офисе Службы безопасности 7 Техников контролируют камеры и сигнализацию, в то время как Нетраннер, Сиагал, контролирует компьютер EBM System 1300, который использует лаборатория. Дюмулен всегда будет находиться в офисе Службы безопасности, если только команда игроков не будет обнаружена в главном здании или рядом с ним, и в этом случае он отправится в медицинскую секцию.

Однозарядная наплечная зенитно-ракетная установка Stinger-POST III (75% шанс попадания в пределах 5000 метров, ИК и оптический видоискатель) доступна защитникам.

Доктор Валленштейн находится в медицинской секции на втором этаже и восстанавливается после косметической операции. Он единственный пациент в медицинском отделении (так что идентифицировать его не составит труда, несмотря на его новое лицо и отпечатки пальцев). Он не в состоянии двигаться, так как находится под воздействием сильных седативных препаратов. Он немного полноват (105кг). Однако, в медицинской секции имеются инвалидное кресло и каталки. Он не был заминирован (если только Рефери не был необычайно жесток).

Остальные 150 человек в здании не заинтересованы в участии в боевых действиях.

Если вам удастся их убедить или запугать перед началом миссии, некоторые из нанятых местных уборщиков (в настоящее время находящихся в отпуске) могут набросать приблизительные карты участка и описать стандартные (до появления Доктора Валленштейна) процедуры безопасности. Никто из этих людей не видел Дюмулена.

В день отъезда доктора Валленштейна, рано утром в аэропорт Альбукерке прибудет корпоративный гиперзвуковой самолёт, принадлежащий "EBM", 4 вооружённых AV-4 и несколько фургонов с 25 солдатами "EBM". Затем три AV-4 полетят на объект "Sanger Lab" и заберут доктора Валленштейна и Дюмулена, после чего вернутся в аэропорт. AV-4 понадобится приблизительно 20 минут, чтобы добраться из Альбукерке до объекта "Sanger Lab" и один из них проведет около 60 секунд на земле у лаборатории.

Роли

Rockerboy ..... Рокербой
Solo ..... Соло
Netrunner ..... Нетраннер
Techie ..... Техник
Medtech ..... Медтех
Media ..... Медиа
Cops ..... Коп
Corporate ..... Корпорат/ Корпоративный Сотрудник
Fixer ..... Фиксер
Nomad Номад

Ролевые Способности

Special Ability ..... Особые способности
Authority ..... Авторитет
Charismatic Leadership ..... Харизматичное Лидерство
Combat Sense ..... Чувство Боя
Credibility ..... Достоверность
Family ..... Семья
Interface ..... Интерфейс
Jury Rig ..... Импровизированный ремонт
Medical Tech ..... Медицинский Техник/ Медицинские Технологии
Resources ..... Ресурсы
Streetdeal ..... Уличная Сделка

Стиль

Bag Lady chic ..... Бездомный Шик
Biker leathers ..... Байкерская кожа
Blue jeans ..... Синяя Джинса
Cammos ..... Камуфляж
Corporate Suits ..... Корп. костюм
High Fashion ..... Высокая мода
Jumpsuits ..... Комбинезон
Miniskirts ..... Мини-юбка
Normal clothes ..... Нормальная одежда
Nude ..... Обнажённый

Прически

Bald ..... Выбритая
Long & Ratty ..... Длинная и распущенная
Long, straight ..... Длинная прямая
Mohawk ..... Ирокез
Neat, short ..... Аккуратная, короткая
Short & Spiked ..... Короткая и колючая
Short, curly ..... Короткая вьющаяся
Striped ..... Полосатая
Tinted ..... Покрашенная
Wild & all over ..... Полностью растрёпанная

Особенности

Earrings ..... Серьги
Fingerless gloves .... Перчатки без пальцев
Long fingernails ..... Длинные ногти
Mirrorshades ..... Зеркальные очки
Nose Rings ..... Кольцо в носу
Ritual Scars ..... Ритуальные шрамы
Spike heeled boots ..... Ботинки на каблуке
Spiked gloves ..... Перчатки с шипами
Tatoos ..... Татуировки
Weird Contact Lenses ..... Странные контактные линзы

Статы

Statistics ..... Характеристики
STATS ..... СТАТы
INTELLIGENCE ..... Интеллект
INT ..... ИНТ
REFLEX ..... Рефлексы
REF ..... РЕФ
COOL ..... Крутость
CL ..... КРУТ
TECHNICAL ABILITY .. Технические навыки
TECH ..... ТЕХ
LUCK ..... Удача
LK ..... УДЧ
ATTRACTIVENESS ..... Привлекательность
ATTR ..... ПРВЛ
MOVEMENT ALLOWANCE ..... Допуск Передвижения
MA ..... ПЕР
EMPATHY ..... Эмпатия
EMP ..... ЭМП
HUMANITY ..... Человечность
BODY TYPE ..... Телосложение
BT ..... ТЕЛО
SAVE NUMBER ..... Спасбросок
SAVE ..... СПАС

Навыки

Improvement Points ..... Очки Улучшения
IP ..... ОУ
Skill Checks ..... Проверка Навыков
Accounting ..... Учёт
Aero Tech ..... Авиатехника
Anthropology ..... Антропология
Archery ..... Стрельба из лука
Athletics ..... Атлетика
AV Tech ..... Технологии AV
Awareness/Notice ..... Осведомлённость/ Наблюдательность
Basic Tech ..... Базовые технологии
Biology ..... Биология
Botany ..... Ботаника
Brawling ..... Драка
Chemistry ..... Химия
Composition ..... Сочинение
Cryotank Operation ..... Эксплуатация Крио-камеры
Cyber Tech ..... Кибер-Технологии
Cyberdeck Design ..... Конструирование Кибердек
Dance ..... Танцы
Demolitions ..... Подрывное дело
Diagnose illness ... Диагностика болезней
Disguise ..... Маскировка
Dodge & Escape ..... Уклонение и избегание
Driving ..... Вождение
Education & Gen.Know ..... Образование и общие знания
Elect.Security ..... Электронная безопасность
Electronics ..... Электроника
Endurance ..... Выносливость
Expert ..... Эксперт
Fencing ..... Фехтование
First Aid ..... Первая помощь
Forgery ..... Подделка
Gamble ..... Азартные игры
Geology ..... Геология
Gyro Tech ..... Вертолётная техника
Handgun ..... Пистолеты
Heavy Weapons ..... Тяжёлое вооружение
Hide/Evade ..... Скрываться/ Избегать
History ..... История
Human Perception ..... Понимание людей
Interrogation ..... Допрос
Interview ..... Интервью
Intimidate ..... Запугивание
Know Language ..... Знание языка
Leadership ..... Лидерство
Library Search ..... Поиск Библиотек
Martial Art ..... Боевое искусство
Mathematics ..... Математика
Melee ..... Ближний бой
Motorcycle ..... Мотоциклы
Operate Heavy Machinery ..... Управление тяжёлой техникой
Oratory ..... Ораторское искусство
Paint or Draw ..... Закрашивать или рисовать
Perform ..... Выступление
Personal Grooming ..... Уход за собой
Persuasion & Fast Talk ..... Убеждение и забалтывание
Pharmaceuticals ..... Фармацевтика
Photography & Film .. Фотография и Кино
Physics ..... Физика
Pick Lock ..... Взлом замков
Pick Pocket ..... Карманная кража
Pilot (Dirigible) ..... Пилот (Дирижабль)
Pilot (Fixed Wing) ..... Пилот (летательные аппараты с неподвижным крылом)
Pilot (Gyro) ..... Пилот (Вертолёты)
Pilot (Vect. Thrust Vehicle) ..... Пилот (транспорт с векторным двигателем)
Play Instrument ..... Игра на инструментах
Programming ..... Программирование
Resist Torture/Drugs ..... Сопротивление пыткам/наркотикам
Rifle ..... Винтовки
Seduction ..... Соблазнение
Shadow/Track ..... Скрытное наблюдение
Social ..... Социальность
Stealth ..... Скрытность
Stock Market ..... Фондовый Рынок
Streetwise ..... Знание улиц
Strength Feat ..... Силовая подготовка
Submachinegun ..... Пистолеты-Пулемёты
Swimming ..... Плавание
System Knowledge ..... Системные знания
Teaching ..... Преподавание
Wardrobe & Style ..... Гардероб и Стиль
Weaponsmith ..... Оружейник
Wilderness Survival ..... Выживание в дикой местности
Zoology ..... Зоология

Оружие (можно спрятать)

Pocket (P) ..... Карман (Кар)
Jacket (J) ..... Куртка (Кур)
Long (L) ..... Длинный (Д)
Noting (N) ..... Нет (Н)

Оружие (доступность)

Excellent (E) ..... Отличная (О)
Common (C) ..... Доступная (Д)
Poor (P) ..... Малая (М)
Rare (R) ..... Редкая (Р)

Оружие (Надёжность)

Very Reliable (VR) .... Очень надёжное (ОН)
Standard (ST) ..... Обычное (ОБ)
Unreliable (UR) ..... Ненадёжный (НН)

Броня

Cloth, Leather ..... Одежда, кожа
Door Gunner's vest ..... Бронежилет борт-стрелка
Encumberance Value (EV) ..... Значение Утяжеления (ЗУ)
Flak pants ..... Бронированные брюки
Flak vest ..... Бронированный жилет
Heavy Armor jacket ..... Тяж. броне-куртка
Heavy leather ..... Тяжёлая кожа
Kevlar T-Shirt, Vest ..... Кевларовая футболка, жилет
Light Armor jacket .... Лёгкая броне-куртка
Med Armor jacket ... Средняя броне-куртка
MetalGear ..... МеталГир
Nylon helmet ..... Нейлоновый шлем
Steel helmet ..... Стальной шлем

Нетраннинг

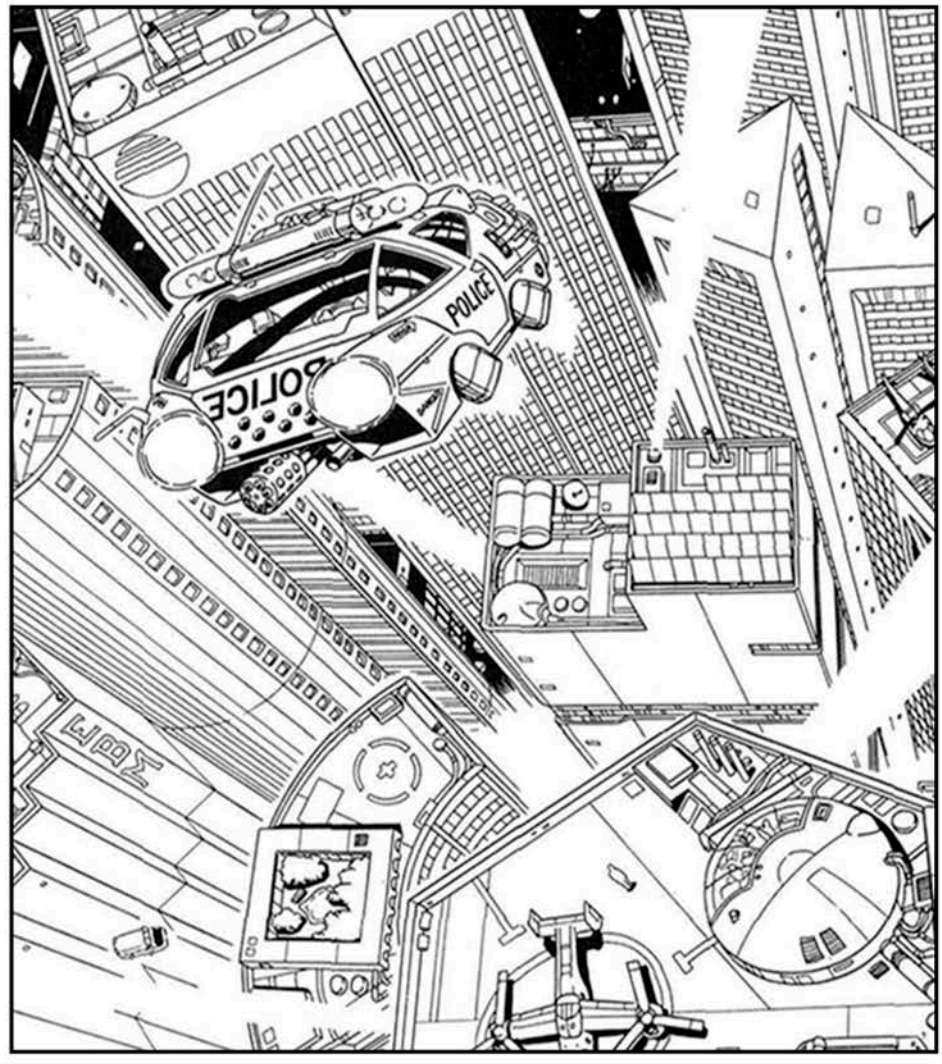
Bulletin Boards ..... Доски объявлений/Борды
Data Fortress ..... Крепость Данных
Wilderspace ..... Дикое Пространство
Long Distance Links ..... Связь на дальние расстояния / Междугородная связь
LDL ..... LDL
NetCops ..... Сетевые копы
Net-Watch ..... Сетевой Дозор

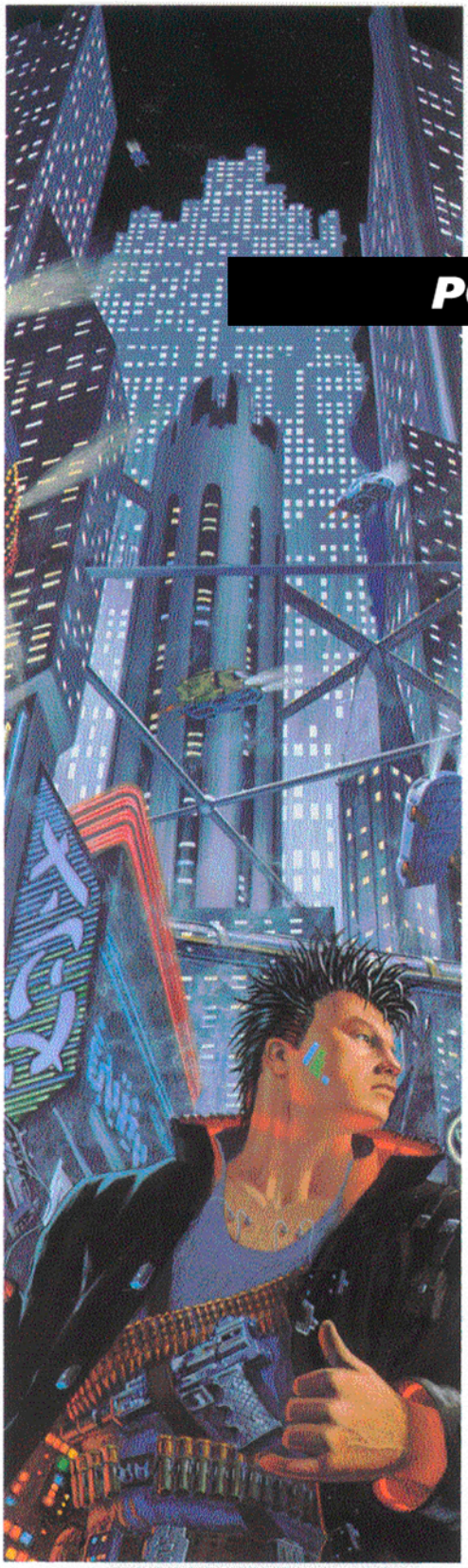
Типы Программ

Anti system ..... Анти-системный
Anti-ic ..... Анти-лёд
Anti-personnel ..... Анти-личностные
Controllers ..... Контроллеры
Decryption ..... Расшифровка
Demon series ..... Серия демон
Detection/alarm ..... Обнаружение/тревога
Evasion/stealth ... Уклонение/Скрытность
Intrusion ..... Вторжение
Net access code ..... Сетевой код доступа
Protection ..... Защита
Utilities ..... Утилиты

Программы

Aardvark ..... Трубкозуб
Afreet ..... Ифрит
Alias ..... Псевдоним
Armor ..... Броня
Backup™ ..... --------
Balron ..... Балрог
Bloodhound..... Ищейка
Brainwipe ..... Стиратель мозга
Code Cracker ..... Взломщик кода
Crystal Ball ..... Хрустальный шар
Databaser ..... Датабайзер
DecKrash ..... ДекаКРАШ
Dee-2® ..... --------
Dragon ..... Дракон
ElectroLock ..... Электрический замок
File Packer ..... Упаковщик файлов
Filelocker® ..... --------
Firestarter ..... Поджигатель
Flak ..... Зенитка
Flatline ..... Обнулитель
Force Shield ..... Силовой щит
GateMaster ..... Мастер врат
Genie ..... Джин
Glue ..... Клей
Hammer ..... Молот
Hellbolt ..... Адская стрела
Hellhound ..... Адская гончая
Hidden Virtue ..... Скрытое достоинство
Hotwire™ ..... --------
Hydra ..... Гидра
Imp ..... Бес
Instant Replay ..... Мгновенный повтор
Invisibility ..... Невидимость
Jack Attack ..... Атака Джека
Jackhammer ..... Отбойный молот
Killer II ..... Убийца II
Killer IV ..... Убийца IV
Killer VI ..... Убийца VI
Knockout ..... Нокаут
Krash ..... Краш
Liche ..... Лич
Manticore ..... Мантикора
Murphy ..... Мёрфи
NetMap ..... Карта Сети
News AT 8™ ..... --------
Open Sesame ..... Сезам, Откройся
Padlock ..... Навесной замок
Phone Home ..... Домашний телефон
Pit Bull ..... Питбуль
Poison Flatline ..... Ядовитый обнулитель
Raffles ..... Лотерея
Re-Rezz ..... Пере-сборка
Reflector ..... Отражатель
Replicator ..... Репоикатор
SeeYa ..... Рад видеть
Shield ..... Щит
Soundmachine ..... Звуковая машина
Spazz ..... Спазм
Speedtrap ..... Радар
Stealth ..... Скрытность
Stun ..... Оглушение
Succubus ..... Суккуб
Sword ..... Меч
Viddy Master ..... Мастер Зрения
Viral 15 ..... Вирус 15
Virizz ..... Вириз
Watchdog ..... Сторожевой пёс
Wizard's Book ..... Книга волшебника
Worm ..... Червь
Zombie ..... Зомби





CYBERPUNK™

РОЛЕВАЯ ИГРА ПРО ТЁМНОЕ БУДУЩЕЕ

Корпорации управляют миром из своих крепостей-небоскрёбов, подкрепляя своё правление армиями киборгов-убийц. На банды Бустеров, убивая и грабя. Улицах, по разрушенным, диким городским пустошам бродят Весь остальной мир - это вечная вечеринка, с фэшн-моделями, имеющими облик созданный руками био-скульпторов, с боевыми бронированными воинами дорог, в самых горячих танцевальных клубах, самых грязных барах и самых опасных улицах по эту сторону Пост-холокоста. Никогда ещё Будущее не выглядело столь плохо.

Но ты можешь это изменить. У тебя есть разъёмы на запястьях, оружие встроено в твои руки, лазеры в твоих глазах, программируемые био-чипы в твоём мозгу. Ты подключен к Сети, кибер-усилен и полон решимости, когда ты подходишь к Грани, за которую могут ступить только самые жёсткие и крутые. Потому что ты КИБЕРПАНК.

Cyberpunk: ролевая игра о тёмном будущем; мир корпоративных убийц, хэвиметал героев и сжигающих мозги кибрер-хакеров, наполненный передовыми технологиями и интенсивностью городских событий. В этой коробке ты найдёшь всё, что тебе понадобится для борьбы с подлыми улицами 2000х - в игровой системе, которая сочетает в себе лучшее от реалистичности и играбельности.

В двух словах

Рокербои: хард-рок герои, меняющие мир музыкой и революцией!

Соло: корпоративные кибер-солдаты - больше машины, чем люди!

Нетраннеры: Супер-хакеры, вщламывающие любые Крепости Данных!

Медиа: высокотехнологичные репортёры, покоряющие баррикады, чтобы узнать правду!

Номады: кибер-байкеры ренегаты, курсирующие по смертоносным шоссе!

Корпораты: ловкие бизнес-рейдеры играющие в смертельную игру корпоративной власти!

Техники: мастера кибернетики, в эпоху тяжёлого метала!

Фиксеры: уличные торговцы и посредники, которые знают каждый угол!

Копы: абсолютный закон в джунглях большого города!

2-0-2-0- ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

R. TALSORIAN GAMES INC.

Почтовый ящик 7356, Беркли, Калифорния, США 94706

CP 3002 ISBN 0-937-279-13-7

ОСОБЕННОСТИ: Новая Кибернетика • Новое Оружие • Оптимизированные сражения • Новые Технологии • Продвинутый Нетраннинг • Путеводитель по Найт-Сити

Совместимость с "Cyberpunk 1.0" $22.00 U.S.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ

Авторские права 1990 • R. TALSORIAN GAMES. INC. Все права защищены.
Cyberpunk это торговая марка R. TALSORIAN для приключений в тёмном будущем.